ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΙΑ ΔΙΣΚΕΤΑ
ΤΡΙΠΛΟΥ FORMAT
PC - AMIGA - ST

USER

ΤΕΥΧΟΣ 26 ΙΟΥΝΙΟΣ 1992 ΔΡΧ. 600

summer '92
διαγωνισμός
δώρο
2 PC 286 ΜΕ VGA!

MEGA REVIEW SHUTTLE

HANDHELDS
Η ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΗ ΣΑΣ ΠΑΡΕΑ



ΑΦΙΕΡΩΜΑ: Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΙΒΜ

SMART COMPUTERS

Στέλνουμε με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα

VDR ELECTRONICS



Το 286 ένας νικητής άνευ συναγωνισμού.
Η δυναμική σχεδίαση του motherboard προσφέρει ταχύτητα πέρα από τα συνηθισμένα όρια. Αξιόπιστο για, βάσεις δεδομένων,εργασίες δικτύου και για οποιαδήποτε εμπορική εφαρμογή.

- ✓ 80286 microprocesor
- ✓ 1MB RAM, 80ns Dram simms επεκτάσιμη έως 4MB on board
- ✓ 1.2MB 5,25" Floppy Disk Drive ✓
- ✓ 16-bit TVGA 8900. κάρτα γραφικών 1024x768 με 256 χρώματα απο 4096
- ✓ 14" SPESIAL VGA MONO MONITOR δίνοντας ανάλυση πάνω απο 640 X 480.
- ✓ AMI BIOS.
- ✓ Υποστηρίζει math co-processor.
- ✓ 5 χρόνια μπαταρία για time/date.
- ✓ 200 watt ισχυρό τροφοδοτικό.
- ✓ Επιλεγόμενη ταχύτητα 12/20 Mhz.
- ✓ Landmark speed 25.9Mhz
- ✓ 6 16bit - 2 8bit expansion slots.
- ✓ 1 parallel 2 serial 1 game port
- ✓ 101 key enhanced Ελληνικ Πληκτρολόγιο
- ✓ Easy to read system manuals.
- ✓ 12 Μήνες εγγύηση για εργασία και ανταλακτικά
- ✓ Δωρέαν τηλεφωνική υποστηριξη
- ✓ Τεχνική κάλυψη και υποστήριξη..

Τιμή: 129.000 + 8%

MULTIMEDIA PC



Το πλήρες **Multi Media σύστημα** θα σας οδηγήσει στον ατελείωτο κόσμο του Interactive Computing. Το GT212 σαν την ακούραστη δυνατή καρδιά του συστήματος στηρίζεται πλήρως στην ατελείωτη χωρητικότητα του GCD-R200 CD-ROM. Η επαγγελματική κάρτα SOUND BLASTER PRO σας προσφέρει υψηλής ποιότητας στερεοφωνικό ήχο ψηφιακό SAMPLING και VOICE GENARATION.

ΠΛΗΡΕΣ ΜΑΖΙ ΜΕ:
STEREO SPEAKERS
Μικρά επαγγελματικά ηχεία
STEREO SOUND BLASTER CARD
Στερεοφωνική κάρτα ήχου
KNOWLEDGE SOFTWARE - 7CDs
Illustrated Encyclopedia
Mammals
World Atlas
Complete Shakespeare
Guiness Records
Comprete, Sherlock Holmes
Micro Hous Multiple Title Disk
GAMES SOFTWARE - CD GAMES DISC
Midwinter Gunship RickDangerous
Savage Pro-Soccer 3D Pool

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ;

Ελάτε σε μας να βρείτε τα καλύτερα μοντέλα που κυκλοφορούν στην αγορά από **ATARI ST, AMIGA, PC-XT/AT/SX/386 ώς PC 486i.**
Θα σας βοηθήσουμε να αλλάξετε τον παλιό σας υπολογιστή μ' έναν άλλο καλύτερο, πιό σύγχρονο ο οποίος θα καλύπτει τις ανάγκες σας και θα μπορεί να ανταποκριθεί πλήρως στις μελλοντικές σας απαιτήσεις.
Γι' αυτό μην καθυστερείτε. Τηλεφωνείστε τώρα στο **3606801 ή 4965511** γιά να πάρετε περισσότερες πληροφορίες, γιά οποιαδήποτε ανταλλαγή καινούργιου ή καλομεταχειρισμένου υπολογιστή. Σας περιμένουμε να περάσετε από τα καταστήματα μας και να σας βοηθήσουμε δίνοντας σας αυτό που θέλετε στις πιό **χαμηλές τιμές** και με **ευκολίες πληρωμής.**

ΤΕΧΝΙΚΗ SERVICE ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

CITIZEN
2 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ
120D+
SWIFT 9
PRODOT 9X
NEW SWIFT 24e
SWIFT 224
NEW PN 48
NEW PRO jet
PROLASER 12

Αυτόματοι τροφοδότες χαρτιού, Color kit Interfaces, Μελανοταινίες είναι επίσης διαθέσιμες σε χαμηλές τιμές.
ΔΩΡΕΑΝ: .Καλώδιο σύνδεσης με τον Η/Υ •Βιβλίο οδηγιών στα ελληνικά •Window driver σε δισκέτα

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

ADLIB Music syntesiser card.
Συμβατή με όλα τα Computer Games. Αφεθείτε στην μαγεία του ήχου ταξιδέψτε μαζί της.
Περιλαμβάνετε ακόμα :Juke Box Soft-ware-User Guide 3,5"& 5,25" δισκέττες. ....CALL
THUNDER BOARD................. **39.000**
SOUNDSASION PRO................. CALL
SOUND PARTNER Ad Lib Compatible,midi in/out..........................**21.500**
SOUND BLASTER PRO ....CALL

MONITORS

GOLDSTAR
1430 PLUS 14" VGA COLOR.....................69.000
1453 PLUS 14" SVGA COLOR ....CALL
TAXAN
MV-795 14" VGA COLOR Ttinitron (1024x768)
MultisyncNon-Interlaced ....CALL
SCHNEIDER
MCT-14" VGA COLOR Ttinitron (1024x768)
Multisync Non-Interlaced .25 Dot picth. ..CALL
VEGAS-HANTAREX
MV-1429 (1024x768) .28 Dot picth. .... CALL
HYUNDAI
HCM-421E SUPER VGA
(1024x768) .28 Dot picth. ....CALL

Πάντα προσφορές σε διάφορους τύπους οθόνης.

CD-PC CLUB

Είναι πραγματικότητα !!!
100.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
Σας περιμένουν να τα εξερευνήσετε.
Επαγγελματικές Εφαρμογές.
Computer Games, Public DomainCAD-CAM Εφαρμογές,Draw,Paint Music,Graphics Utilities

Κατάλογοι και Βιβλιοθήκες με οτι φανταστείτε είναι κλεισμένα σε CD-ROMS και έτοιμα να ενεργοποιηθούν στο PC σας και να δώσουν νέα ώθηση στην ανάπτυξη των εφαρμογών σας ή να σας διασκεδάσουν...

CO-PROCESSORS

CYRIX - IIT - INTEL
CX82S87/80287-6/20.........**CALL**
CX83S87-16/80387SX-16 ...**CALL**
CX83S87-20/80387SX-20 ...**CALL**
CX83S87-25/80387SX-25 ...**CALL**
CX83D87-25/80387-25 ......**CALL**
CX83D87-33/80387-33 ......**CALL**
CX83D87-40/80387-40 ......**CALL**

ΠΕΡΙΕ

USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ
12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 5820399 FAX: 5820643

ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ
ΜΙΧΑΛΗΣ ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗΣ
ΝΕΟΚΛΗΣ ΝΤΟΡΡΑΚΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΑΜΙΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΦΑΡΜΑΚΗΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

LAY-OUT
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

DTP
ΗΛΙΑΣ ΚΑΤΣΑΝΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΕΝΘΕΣΕΙΣ
LASER DOT

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΦΙΛΜ
GRAFFITI

ΜΟΝΤΑΖ
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
INTERPRESS
ΓΡΑΦΙΚΑΙ ΤΕΧΝΑΙ ΕΠΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 6600
Κύπρος: 7000

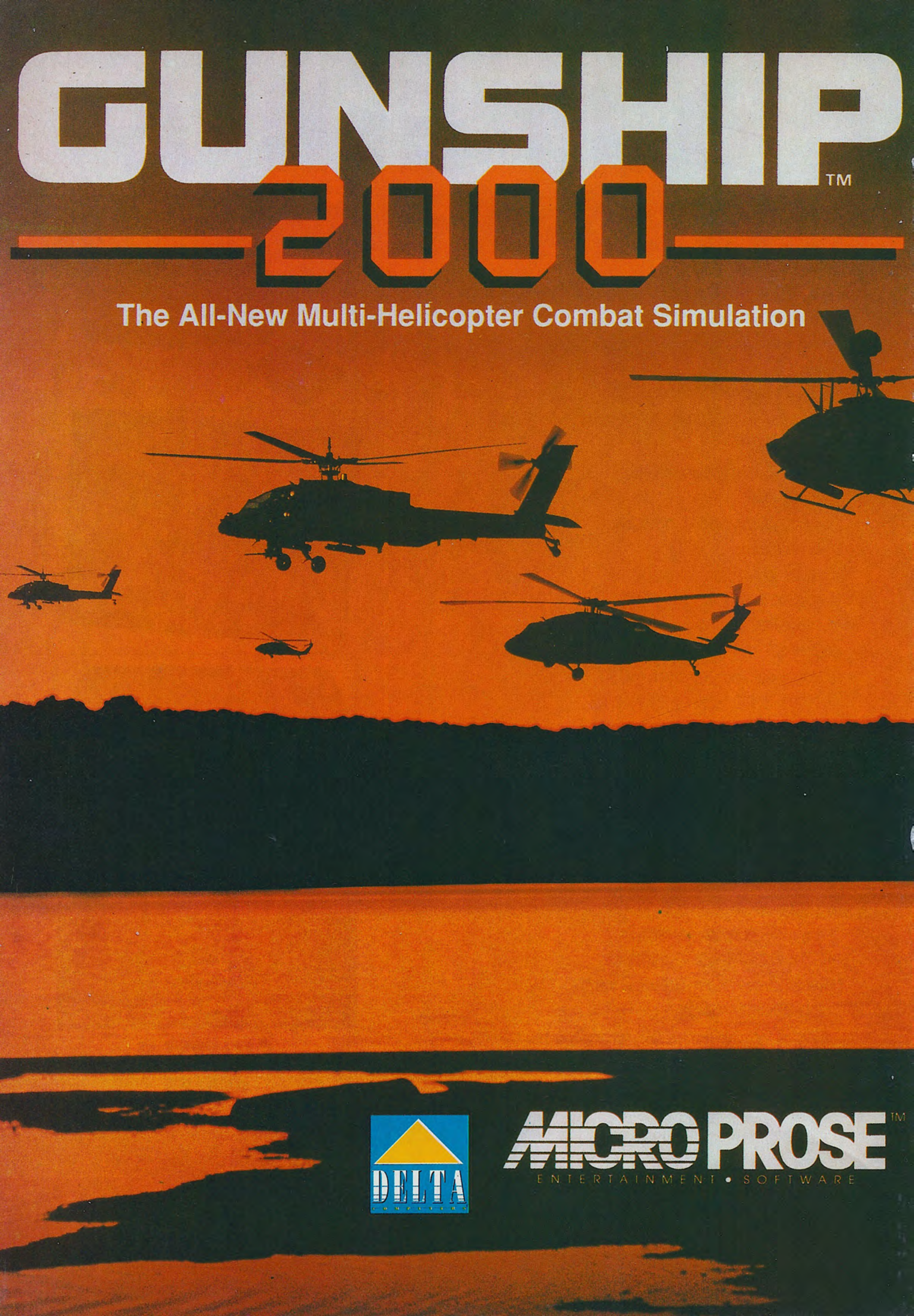
ΧΟΜΕΝΑ










GUNSHIP™
2000
The All-New Multi-Helicopter Combat Simulation
DELTA
MICROPROSE™
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

Λίγα λόγια για το τεύχος

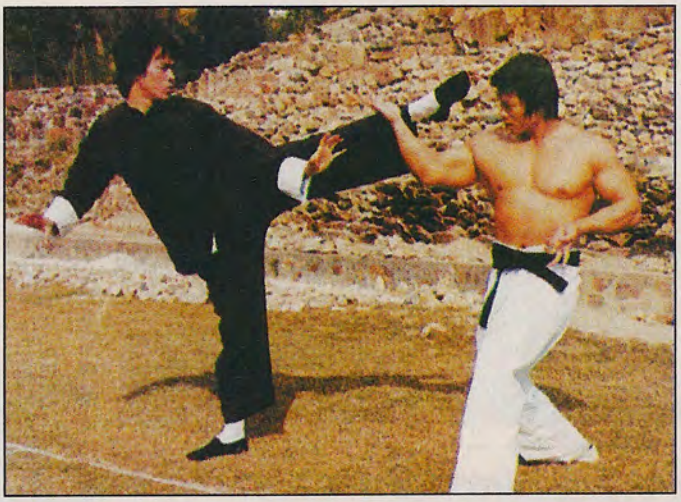
(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

Οι μαχητές του πεζοδρομίου

Δυόμισυ περίπου χρόνια υπομονής και ταπείνωσης πέρασαν. Δυόμισυ χρόνια αδικίας, φόβου, κυνηγητού και ανασφάλειας. Η ελπίδα όμως δεν έσβησε και η προσδοκία της επικράτησης του νόμου και της λογικής, με κράτησε ζωντανό και μάχιμο. Και το θαύμα έγινε! Η δικαίωση ήρθε: Κάποια μέρα -προς τα μέσα του Μάη- κι ενώ περπατούσα στο πεζοδρόμιο της Ομόνοιας, είδα δύο συνεργεία της Τροχαίας να ξηλώνουν πινακίδες από μηχανές και αυτοκίνητα που ήταν σταθμευμένα πάνω στο πεζοδρόμιο.

Ναί, αναφέρομαι στο απαράδεκτο αυτό φαινόμενο που άρχισε να εμφανίζεται έντονα στη χώρα μας στις αρχές του 1990, αλλά έφτασε σε απελπιστική έξαρση τους τελευταίους μήνες. Οσοι κινούνται με τα πόδια στην "πόλη" της Αθήνας, ξέρουν για ποιόν εφιάλτη μιλάω. Οι πεζοί είναι είδος υπό διωγμό, κάθε ώρα και σε κάθε μέρος. Στις διαβάσεις (που υπάρχουν μόνο τυπικά), στους πεζόδρομους (που έχουν μεταβληθεί σε πάρκινγκ) και στα πεζοδρόμια (που ορισμένοι τα νομίζουν για ειδικές λωρίδες κυκλοφορίας μοτοσυκλετών). Το χειρότερο απ'όλα είναι οτι αν κάποιος προσπαθήσει ακόμα και να μιλήσει, κινδυνεύει!! Οσες φορές προσπάθησα να κάνω κάποια (καλοπροαίρετη πάντα) παρατήρηση, αντιμετώπισα στην καλύτερη περίπτωση ειρωνεία και βρισιές και στην χειρότερη, επιθετική διάθεση!

Ετσι, με ανακούφιση άκουσα πρόσφατα από την τηλεόραση οτι η Τροχαία θα γίνει πολύ αυστηρή στο θέμα αυτό και θα αφαιρεί επί τόπου πινακίδες -πράγμα που ήδη γίνεται πράξη. Βέβαια κι αυτό κωμικοτραγικό είναι σε τελική ανάλυση, γιατί δεν θα έπρεπε το κράτος να αναγκάζεται να παίρνει ειδικά μέτρα για κάτι που είναι αυτονόητο και ισχύει σε κάθε κοινωνία που θέλει να αποκαλείται "πολιτισμένη". Θέλω να ξεκαθαρίσω οτι δεν έχω απολύτως τίποτα με τους οδηγούς αυτοκινήτων και μηχανών. Τα έχω με εκείνους που επιμένουν να φέρονται απαράδεκτα, τσαλαπατώντας κάθε έννοια κοινωνικής συμπεριφοράς και σεβασμού προς τον συμπολίτη τους και αδιαφορώντας για το αν δίνουν έτσι το δικαίωμα σε όλο τον υπόλοιπο κόσμο να λέει "Ελληνες" με τον ίδιο τρόπο που εμείς λέμε "Κάφροι".



Ο αρχισυντάκτης (αριστερά), ενώ προσπαθεί να πείσει τον εκδότη για αύξηση του προσωπικού

Τέλος πάντων, ο μόνος τρόπος για να ξεφύγετε εσείς από την κόλαση αυτή, είναι να πάτε διακοπές! Και ο καλύτερος οδηγός που μπορείτε να έχετε μαζί σας, γράφτηκε από τον Νίκο Κροντηρά και σας περιμένει στη σελίδα 28. Για να φτάσετε όμως εκεί, θα περάσετε πρώτα αναγκαστικά από το αφιέρωμά μας στη μεγάλη IBM (και μή τρέξει κανείς να πει πάλι εκείνες τις συκοφαντίες οτι το περιοδικό υποστηρίζει τα PC κλπ) γιατί εδώ μιλάμε για Ιστορία. Τί θα λέγατε όμως για μιά βόλτα στο ...Διάστημα; Σας την προσφέρει ο Βασίλης Λούμης με το mega review του Shuttle. Και μετά συνεχίστε ακάθεκτοι μέχρι το τέλος με την υπόλοιπη -δροσερή ελπίζουμε- ύλη μας. Καλή επιτυχία σε όσους δίνουν εξετάσεις -πάσης φύσεως- και καλά μπάνια έπειτα! See you...

Ο Αρχισυντάκτης

Η ΠΡΩΤΗ ΚΑΤΑΔΙΚΗ ΓΙΑ ΠΑΡΑΝΟΜΗ ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ

Θυμάστε που είχε γεμίσει η Στουρνάρα με αφίσες και τα περιοδικά με αναγγελίες κατά της πειρατείας; Θυμάστε που είχαμε γράψει για κάποιες μηνύσεις που είχαν γίνει εναντίον καταστημάτων και ιδιωτών, που πουλούσαν πειρατικά προγράμματα; Κάποια απ'αυτές (που εκκρεμούσε για αρκετό καιρό), έφτασε τελικά στα δικαστήρια (μετά από αναβολές) και έληξε με δικαίωση της μηνύτριας εταιρίας Greek Software. Συγκεκριμένα το δελτίο τύπου που λάβαμε έγραφε τα εξής: "Από το μονομελές πλημμελειοδικείο Αθηνών την 4/5/92 εκδόθηκε απόφαση με την οποία καταδικάστηκε σε φυλάκιση 4 μηνών και χρηματικό πρόστιμο 200.000 δραχμών ο κ. Μουζακίτης Θωμάς (THOMAS SOFT) για παράβαση του 370Γ Ποινικού Κώδικα για χωρίς δικαίωμα αντιγραφή και χρησιμοποίηση προγράμματος ηλεκτρονικού υπολογιστή". Το γεγονός έχει ξεχωριστή σημασία, αν λάβει κανείς υπόψη του οτι πρόκειται για την πρώτη καταδικαστική απόφαση δικαστηρίου σε υπόθεση πειρατικού software. Οι υπεύθυνοι της Greek Software κ. Α. Νάνος και κ. Ν. Δενικάριας δήλωσαν απόλυτα ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα και αισιοδοξούν οτι με την απόφαση αυτή ανοίγει ο δρόμος και για άλλες καταδίκες με απώτερο στόχο την πάταξη του απαράδεκτου φαινομένου της αντιγραφής. Σε τηλεφωνική επικοινωνία που είχαμε με τον κ.Μουζακίτη, δήλωσε απλώς οτι έχει ασκήσει έφεση κατά της παραπάνω απόφασης και δεν επιθυμεί να προσθέσει τίποτε άλλο σχετικά με την όλη υπόθεση. Για την ιστορία αναφέρουμε οτι την μήνυση προκάλεσε μια κόπια του Pacmania!

Η ΩΡΑ ΤΩΝ CD-ROM





Η VIRGIN, μια από τις μεγαλύτερες εταιρείες παραγωγής Game Software μετέφερε τα πιο γνωστά παιχνίδια της σε CD. Αναλυτικότερα οι νέοι τίτλοι είναι οι εξής: Spirit of Excalibur, Infocom Collection, Zork Trilogy, Supremacy, Magnetic Scrolls Collection, Wonderland, North Polar Expendition, Shuttle και Conan The Cimmerian. Οι τιμές για όποιους ενδιαφέρονται δεν είναι ιδιαίτερα υψηλές. Το πιο φτηνό είναι το Zork Trilogy (μόλις 30 λίρες) και το πιο ακριβό από όλα είναι το North Polar Expedition (100 λίρες). Δυστυχώς οι εκδόσεις σε CD δεν έχουν τίποτα παραπάνω από τις αντίστοιχες σε δισκέτες. Μόνο το Spirit of Excalibur έχει διαφορετικά γραφικά με αληθινούς ηθοποιούς και digitized ήχους. Επίσης το Conan the Cimmerian έχει ένα επιπλέον Soundtrack.

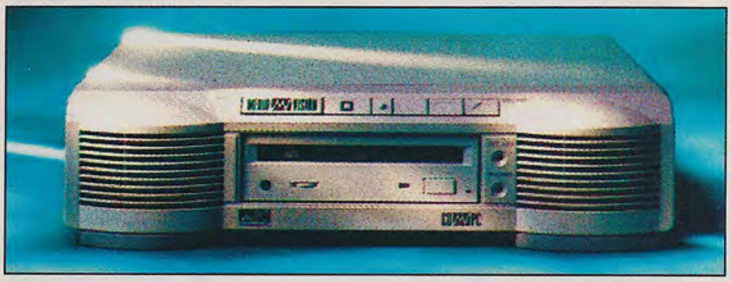
ΤΟ USER ΣΤΟ MICROPLAN

Το έχουμε πεί πολλές φορές οτι είναι μεγάλη η χαρά μας όταν βλέπουμε τους αναγνώστες του περιοδικού να παραλαμβάνουν τα δώρα που κερδίζουν στους διάφορους διαγωνισμούς μας. Ετσι μπορείτε κι εσείς να δείτε τον ευτυχή κάτοχο της μιας από τις δύο Amiga 500 Plus Νίκο Αλιμπινίση (ο άλλος δεν μπόρεσε να έρθει), που πλαισιώνεται από τον κ. Γιάννη Αιδίνη (του USER, αριστερά) και τον κ.Βασίλη Λιοδήμο (του MICROPLAN, δεξιά). Εμείς δεν έχουμε παρά να ευχαριστήσουμε όλους εσάς που συμμετείχατε και το κατάστημα για την ευγενική του προσφορά. Με την ευκαιρία σας υπενθυμίζουμε οτι το MICROPLAN (Αγ. Παρασκευής 40-42 & Παπαφλέσσα 15, Αγ. Ανάργυροι, τηλ 2631348-2624961) διαθέτει και τους συμβατούς υπολογιστές MICROTECH με 386SX/25, 1MB RAM, 1 Drive 1.2 MB, 2 serial ports, 2 parallel ports, 1 game port, ελληνικό πληκτρολόγιο, VGA μονόχρωμη με κάρτα επεκτάσιμη στο 1 MB και 2 χρόνια εγγύηση.





CDPC



Το τελευταίο δημιούργημα της Media Vision της εταιρείας κατασκευής της Audio Spectrum είναι ένα ολοκληρωμένο σύστημα υλοποίησης multimedia. Το CD, η κάρτα ήχου, ο ενισχυτής και τα ηχεία βρίσκονται μέσα σ'ένα καλαίσθητο κουτί μικρών διαστάσεων. Η κάρτα ήχου είναι 16-bit με μέγιστη συχνότητα δειγματοληψίας 44.1Khz. Το φίλτρο είναι προγραμματιζόμενο και αποκόπτει συχνότητες 4Hz-20Khz. Προγραμματιζόμενο είναι επίσης και το ρυθμιστικό έντασης και Balance. Ενα chip για FM synthesizer της Yamaha (ποιάς άλλης;) καλύπτει τις ανάγκες του CDPC σε ψηφιακούς-κρυστάλλινους ήχους.

Το synthesized section έχει άλλο ένα mode στο οποίο οι ήχοι δημιουργούνται με 4 operators. Στη μνήμη του CDPC υπάρχουν 16 μελωδικοί ήχοι και 6 ρυθμοί αλά Ad-Lib. Ο μίκτης έχει 10 εξόδους με ανεξάρτητο χειρισμό αριστερού-δεξιού καναλιού. Ετσι μπορείτε να ελέγχετε την ένταση του εσωτερικού synthesizer, του CD, της στερεοφωνικής εισόδου, του sampler, του μονοφωνικού μικροφώνου και του PC-speaker. Ο ενισχυτής δίνει 20W σε κάθε κανάλι και 60W όταν ενεργοποιηθεί το Bass Enhancement System. Επίσης υπάρχει μια είσοδος και μια έξοδος για MIDI όργανα, όπως επίσης και μια είσοδος για IBM joystick.

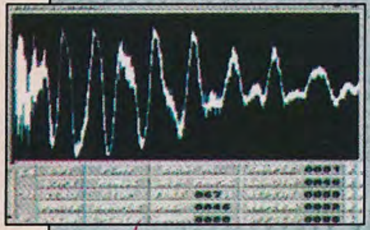
ATARI STylus



Ονειρο θερινής νυκτός της Atari ή ο υπολογιστής της χρονιάς; Η Atari πέρυσι όταν είχε ανακοινώσει το portfolio είχε μιλήσει και για έναν υπολογιστή ο οποίος δεν θα είχε πληκτρολόγιο, αλλά ένα Pad το οποίο θα το αντικαθιστούσε. Με ένα στυλό ο χρήστης θα μπορεί να γράφει (όπως θα έγραφε σε ένα κοινό χαρτί) ό,τι θα πληκτρολογούσε αν χρησιμοποιούσε έναν απλό υπολογιστή. Το να κάνεις έναν υπολογιστή να καταλάβει τον ανθρώπινο γραφικό χαρακτήρα είναι πολύ δύσκολο, αφού κάθε άνθρωπος έχει δικό του στυλ γραψίματος. Οι προγραμματιστές του λειτουργικού συστήματος του STylus πέρασαν στην μνήμη του όσα περισσότερα γράμματα χρειάζοταν έτσι ώστε να δημιουργήσουν μια βάση δεδομένων στην οποία ο υπολογιστής θα αναζητά κάποιο γράμμα, το οποίο θα μοιάζει με αυτό που εσείς σχηματίσατε στο πληκτρολόγιο! Μέχρι στιγμής όλες οι προσπάθειες της Atari έχουν αποτύχει αλλά εκείνη δηλώνει ότι τα πρώτα δείγματα του μηχανήματος θα είναι έτοιμα ως το καλοκαίρι. Αν σας φαίνεται λίγο απίστευτο αυτό, πού να ακούσετε και το ακόλουθο. Οι sales managers προβλέπουν ότι θα πουλήσουν ένα εκατομμύριο κομμάτια τον πρώτο χρόνο! Κατά τ'άλλα οι δυνατότητες του μηχανήματος είναι ισάξιες ενός ST στα 16 Mhz, με τις αναλύσεις οθόνης του TT. Το drive που θα έχει θα είναι 1.44MB και θα υποστηρίζει σκληρό δίσκο. Το νέο chip ήχου θα έχει 16 κανάλια και θα είναι στερεοφωνικό. Τα χρώματα θα αυξηθούν κι αυτά όπως αυξήθηκαν τα κανάλια ήχου και θα φτάσουν τα 256 ταυτόχρονα στην οθόνη. Το ερώτημα είναι αν το μηχάνημα που θα κυκλοφορήσει (όταν κυκλοφορήσει) θα μπορέσει να σταθεί στην αγορά. Το 90% των υπολογιστών σήμερα είναι PC και οποιαδήποτε κίνηση άλλης εταιρείας (βλέπε Acorn) είναι καταδικασμένη. Τα ST μπορεί συνεχώς να ανανεώνονται και να προστίθενται νέα δυναμικά μέλη (TT) αλλά με τίποτα δεν πρόκειται να κερδίσουν την αγορά. Αλλωστε μή νομίζετε ότι το STylus θα είναι φτηνό, μια τέτοια τεχνολογία κοστίζει. Ας περιμένουμε όμως καλύτερα!

DIGISTUDIO





Οχι, δεν είναι screenshot από soundtracker στην Amiga. Το πρόγραμμα της φωτογραφίας είναι το DigiStudio και έχει γραφτεί για τους συμβατούς (από 80286 με EGA/VGA και πάνω). Ο ήχος οδηγείται μέσω της SoundBlaster, SoundMaster II ή οποιασδήποτε κάρτας ήχου με σύστημα DAC (μετατροπή ψηφιακού σήματος σε αναλογικό). Το πρόγραμμα δέχεται 8-bit samples που μπορούν να παραχθούν από οποιαδήποτε κάρτα. Υπάρχει δυνατότητα Sampling μέσα από το πρόγραμμα, ενώ ο μέγιστος αριθμός δειγμάτων που μπορεί να χειριστεί είναι 31. Επίσης δέχεται SVX δείγματα από Amiga και τα μετατρέπει σε δικό του εσωτερικό format.

Το DigiPlayer είναι ένας εξελιγμένος στερεοφωνικός sampler-editor που γράφτηκε για συμβατούς και για να υποστηρίξει το αδερφάκι του το Digistudio. Δέχεται 8-bit samples από soundblaster ή οποιαδήποτε άλλη κάρτα με DAC και έχει μέγιστη συχνότητα δειγματοληψίας 25Khz (στην Soundblaster II). Αξιοσημείωτη είναι η ικανότητά του να κάνει direct sampling to disk, δηλαδή σαν μέσο αποθήκευσης του sample να μή χρησιμοποιεί την κύρια μνήμη αλλά τον σκληρό δίσκο. Κατά τ' άλλα θυμίζει πολύ το Audio Master της Amiga με τις επιλογές Zoom In, Zoom Out, Cut, Copy, Paste, Mix, Remove κτλ. Από εφφέ είναι ιδιαίτερα προικισμένο αφού διαθέτει Echo, Flanging, Reverse, Robotise και Crossfade. Τα φίλτρα που διαθέτει είναι είκοσι από τα οποία ξεχωρίζουν τα Low Pass, Add και Substract.

ΕΠΑΝΟΡΘΩΣΗ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΜΑΪΟΥ

Στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού (USER Μαΐου, αριθμός 25), εκ παραδρομής γράφτηκε οτι οι 3 υπολογιστές AMSTRAD CPC 6128 που δίνονται σαν δώρο, είναι προσφορά της εταιρίας NEW LOGIC. Το σωστό είναι οτι τα μηχανήματα είναι προσφορά της εταιρίας ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ ΑΕΒΕ [ΤΗΛ:(031) 251184-7] που είναι και η αντιπροσωπεία της AMSTRAD για τη Βόρεια Ελλάδα. Ζητούμε συγγνώμη από τις εταιρίες και από τους αναγνώστες μας για το λάθος.

MULTIMEDIA UPGRADE KIT

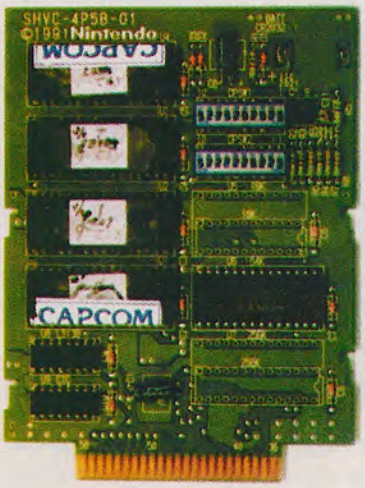


Τελικά τα multimedia μπήκαν για τα καλά στη ζωή μας. Αν λάβουμε υπόψη μας ότι το πολύ σε δύο χρόνια οι περισσότερες εταιρείες θα κυκλοφορούν τα προγράμματα τους μόνο σε CD-ROM θα πρέπει να εκσυγχρονίσουμε τον υπάρχοντα εξοπλισμό μας. Ποιός θα φανταζόταν ότι το 1992 ο βασικός εξοπλισμός για έναν σοβαρό χρήστη θα περιλάμβανε CD-ROM, SoundBlaster και φυσικά μηχάνημα τουλάχιστον 80286 που κρίνεται απαραίτητο για να τρέξει το υπάρχον Software. Η WestPoint Creative έδωσε στην αγορά ένα set από περιφερειακά που σκοπό τους έχουν να μας δώσουν τη δυνατότητα να εκμεταλλευτούμε τη νέα τεχνολογία. Το πακέτο αυτό περιλαμβάνει μια SoundBlaster PRO stereo card, MIDI kit, CD drive και Software για τα Windows 3.0, το CD και το Soundblaster. Τα χαρακτηριστικά της SoundBlaster PRO είναι από τα καλύτερα που μπορεί να βρει κανείς σε κάρτα ήχου. Αναλυτικότερα υπάρχει ένας αναλογικός/ψηφιακός μίχτης, δύο(!) Chips παραγωγής 22 FM φωνών, 8-bit Sampler και DAC. Η συχνότητα δειγματοληψίας είναι μεταξύ 4-44.1Khz που κρίνεται υπεραρκετή για οποιαδήποτε εργασία. Ο ενισχυτής που μεταφέρει τον ήχο από τα κυκλώματα στον έξω κόσμο, είναι 4 Watt για κάθε κανάλι. Οι υποδοχές που έχει η κάρτα είναι δύο στερεοφωνικές και μια μικροφώνου ενώ δεν είναι δυνατόν να λείπει το interface και οι κατάλληλες συνδέσεις για το CD drive. Σαν λογισμικό που συμπληρώνει το hardware δίνονται τα προγράμματα Voice Editor II, SB Talker, Voice Utilities, MM Play Presentation, Talking PARROT.

ΤΟ GAME GEAR ΣΤΗΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ

Τί άλλο θα δουν τα μάτια μας. Αν είναι δυνατόν ένα handheld μηχάνημα που ΔΕΝ έχει έξοδο για οθόνη, να συνδέεται με τηλεόραση. Οι Ιάπωνες φύλακες άγγελοι των απανταχού gamers, κατασκεύασαν ένα μικροσκοπικό κυκλωματάκι που μπαίνει εκεί που μπαίνουν οι μπαταρίες και δίνει εικόνα στο Game Gear μέσα από τηλεόραση. Η απεικόνιση των γραφικών του είναι πολύ καλή και φτάνει αυτή του Master System!! Το μοναδικό μειονέκτημα της πλακετούλας αυτής είναι ότι χάνει την μεταφορικότητά του το Game Gear. Μπρος στα κάλλη, τί είναι η μεταφορικότητα!

ΤΟ ΠΡΩΤΟ CARTRIDGE ΤΩΝ 16MBIT ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ



Το Street Fighter 2 για το Super NES είναι το πιο απαιτητικό παιχνίδι που υπάρχει αυτή τη στιγμή για κονσόλα. Οποιος το έχει δει στα ηλεκτρονικά θα συμφώνησε με την άποψη ότι ένα τέτοιο παιχνίδι, με δεδομένη την ποιότητα γραφικών και ήχου, δεν ήταν δυνατόν να χωρέσει σε 1MB cartridge. Γενικά δεν μπορούμε να φανταστούμε πώς όλα τα παιχνίδια στις κονσόλες χωράνε στα cartridges! Το Sonic στο Mega Drive μοιάζει τεράστιο. Η Capcom που είναι υπεύθυνη για τη μεταφορά του SF2 από τα coin-ops στο Super- Nintendo είχε αρχίσει την κατασκευή ενός cartrige των 12Mbits αλλά η χωρητικότητα του κρίθηκε πολύ μικρή για τις ανάγκες των προγραμματιστών. Απώτερος στόχος ήταν τα 16Mbit τα οποία όμως χρειάζονταν chips των 4Mbits (512k) τα οποία είναι όμως πολύ ακριβά και η τιμή του παιχνιδιού θα ήταν κατά πολύ υψηλότερη από τα υπόλοιπα. Τελικά προστέθηκαν μόνο δύο τέτοια τσιπάκια χρησιμοποιώντας και άλλο ένα στατικής RAM. Πάντως το σίγουρο είναι ότι δεν θα χρειαστεί να συμπιεστούν άλλα κυκλώματα μέσα στα στενά κουτάκια των cartridges από τη στιγμή που το πολύ σε ένα χρόνο σχεδόν όλα τα παιχνίδια ΚΑΙ στις κονσόλες θα κυκλοφορούν σε CD format!

Η ΕΙΣΒΟΛΗ ΤΩΝ FLOPTICAL

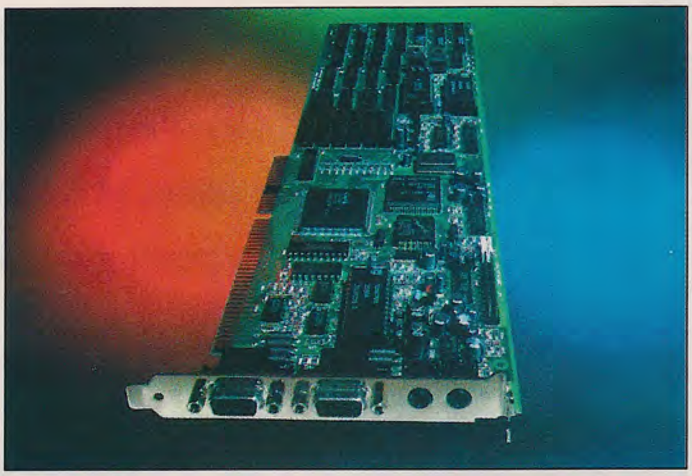
Σίγουρα θα θυμάστε εκείνο το περίεργο drive που είχαμε παρουσιάσει από τη στήλη αυτή και είχε χωρητικότητα μόλις 21MB! Ε, λοιπόν αυτό το drive χάρη στη Micropolis ήρθε στην Ελλάδα. Μια δισκέτα 3.5" που εξωτερικά δεν έχει καμία απολύτως διαφορά από τις συνηθισμένες μπορεί να κρατήσει τα δεδομένα 14 δισκετών 1.44MB. Το πολύ σε δύο χρόνια κάθε υπολογιστής θα έχει και ένα τέτοιο drive. Σε αυτό συμβάλλει και η δυνατότητά του να καταλαβαίνει τις απλές δισκέτες 720K και 1.44MB. Η ταχύτητά του εκτός των άλλων είναι όση ενός αργού σκληρού δίσκου (65msec). Η Micropolis επίσης εισάγει και όλη τη γκάμα multimedia προϊόντων όπως VideoBlaster, CD-ROM drives, Midi boxes, Soundblaster V.20, SoundBlaster V.20 Microchannel, SoundBlaster Professional και SoundBlaster Professional για Microchannel. Το διαθέσιμο software περιλαμβάνει από ειδικά προγράμματα όπως το Voice editor, μέχρι συλλογές μουσικών κομματιών, CD-ROM games, CD-ROM εγκυκλοπαίδιες, παραμύθια για παιδιά κα. Για περισσότερες πληροφορίες πάνω στα προϊόντα οι διευθύνσεις των καταστημάτων Micropolis είναι οι εξής:

Στουρνάρα 49, Αθήνα, ΤΗΛ 3641911/3641915
Παπαδιαμάντη 10, Κηφισιά, ΤΗΛ 8085858
Μπουμπουλίνας 34, Πειραιάς, ΤΗΛ 4297176

ΚΑΙ ΟΘΟΝΕΣ ΑΦΗΣ ΑΠΟ ΤΗΝ MICROPOLIS

Κάτι το διαφορετικό είναι οι οθόνες αφής. Αυτές οι οθόνες προσομοιώνουν το mouse και το πληκτρολόγιο. Η λειτουργία τους είναι αρκετά απλή. Με ένα στυλό ή ακόμα και με το δάχτυλό σας γράφετε ή κάνετε τις επιλογές σας πάνω στην οθόνη. Τα σχεδιαστικά προγράμματα έτσι γίνονται πιο αληθινά και πιο εύχρηστα. Η οθόνη αφής είναι συμβατή με όλους τους τύπους υπολογιστών PC, Mac, Amiga και κάτω από οποιοδήποτε λειτουργικό σύστημα (Dos, Unix, OS/2, VMS). Συνεργάζεται με όσα προγράμματα χρησιμοποιούν ποντίκι και κρίνεται ιδανική για χρήση από άτομα που δεν ξέρουν πολλά πράγματα από υπολογιστές ή σε παρουσίαση πληροφοριών σε δημόσιους χώρους. Η ανάλυση της οθόνης είναι 1024 σημεία ανά άξονα και η ταχύτητα λειτουργίας της είναι πάνω από 200 σημεία το δευτερόλεπτο. Ερχεται μαζί με τους κατάλληλους drivers, το διαγνωστικό πακέτο Microcal diagnostics package και ένα πρόγραμμα επίδειξης. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με τα καταστήματα Micropolis.

VIDEO BLASTER



Μετά από την επιτυχία που είχε η SoundBlaster, η WestPoint Creative κατασκεύασε μια κάρτα γραφικών διαφορετική από τις άλλες. Ο λόγος είναι ότι δεν περιορίζεται στην απεικόνιση μιας VGA ανάλυσης, αλλά σε δημιουργία εφφέ μέσα από τα Windows και τα ειδικά προγράμματα που τα συνοδεύουν. Ο χρήστης μετά από την τοποθέτηση της κάρτας έχει τις εξής δυνατότητες: Πραγματική κίνηση και animation (από video που συνδέεται πάνω στην κάρτα), μέσα από ένα παράθυρο στην οθόνη. Γραφικά που έχουν δημιουργηθεί από υπολογιστή μαζί με κείμενο είναι δυνατόν να συμπληρώνουν το σήμα του video. Μεγεύθυνση και σμίκρυνση της εικόνας σε οποιαδήποτε κλίμακα, Zoom in zoom, out real time και still. Ανεξάρτητος έλεγχος και χειρισμός των χρωμάτων, του Brightness, Contrast, Hue και Saturation. Επίσης δεν μπορούσαν να έλειπαν οι δυνατότητες Freeze, Store, Export και Manipulate της εικόνας. Η κάρτα είναι εφοδιασμένη με έναν αναλογικό/ψηφιακό μίχτη και ικανότητα προγραμματισμού καθενός καναλιού ήχου ξεχωριστά. Μια τέτοια κάρτα δεν θα ήταν λογικό να μη συνοδεύεται από το ανάλογο software. Οι προγραμματιστές της WestPoint Creative έγραψαν ένα πρόγραμμα presentation (όπως το Scala στην Amiga) και έδωσαν ρουτίνες, drivers και βιβλιοθήκες για χειρισμό του Video Blaster μέσα από το Dos και τα Windows. Σίγουρα το VideoBlaster θα γίνει το standard στις κάρτες οθόνης όπως το SoundBlaster είναι σήμερα στις κάρτες ήχου.

PORTABLE PC SOUND



Οι φορητοί υπολογιστές έχουν δύο πολύ σημαντικά χαρακτηριστικά. Το μικρό τους βάρος και μέγεθος, τους δίνει τη δυνατότητα να δουλεύουν σε οποιοδήποτε περιβάλλον είτε αυτό είναι αεροπλάνο είτε μέσα σε κάποιο αυτοκίνητο. Το τίμημα της ευελιξίας, του βάρους και του όγκου πληρώνουν με τη μικρή επεκτασιμότητα. Λίγο δύσκολο να βάλεις μια Sound Blaster Pro σε ένα notebook τη στιγμή που όλα τα κυκλώματα είναι σαν να έχουν υποστεί κάποιο spell σμίκρυνσης από τον Wizard-engineer M.Damulak! Η Media Vision για άλλη μια φορά έδωσε τη λύση. Ενα έξυπνο κύκλωμα ήχου προσαρμόζεται στην παράλληλη θύρα οποιουδήποτε υπολογιστή (PC πάντα). Δεν έχει σημασία αν είναι desktop, laptop, ή notebook αρκεί να έχει μια παράλληλη θύρα. Το περιφερειακό αυτό προσθέτει ποιοτικότερο ήχο στο μηχάνημα, ένα καλύτερο μεγαφωνάκι, ρυθμιστικό έντασης και ένα μικρό synthesizer κατασκευής Yamaha (πάλι). Το Audio Port μπορεί να αποδόσει sample μέχρι 8-bits και συχνότητα δειγματοληψίας 2- 22Khz. Διαθέτει μονοφωνική είσοδο μικροφώνου και έξοδο για ενισχυτή ή ακουστικά αν το μικροφωνάκι του Audio Port δεν σας αρκεί. Η λειτουργία του βασίζεται σε τέσσερεις μπαταρίες AAA ή σε έναν μετασχηματιστή 6V. Επίσης είναι συμβατό με τα Windows 3.1 που έχουν σχεδιαστεί ειδικά για multimedia εφαρμογές.

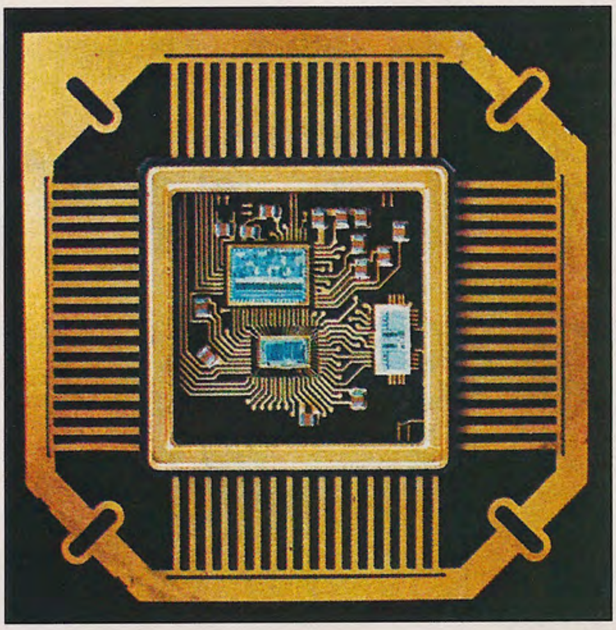
ΤΑ ΑΞΕΣΟΥΑΡ ΤΟΥ GAME BOY

Το GameBoy έχει τη μεγαλύτερη συλλογή αξεσουάρ από οποιαδήποτε κονσόλα ή handheld game. Στο εξωτερικό κυκλοφορούν εκατοντάδες χρήσιμα και περιττά περιφερειακά που σκοπό τους έχουν άλλοτε να βοηθήσουν και άλλοτε να οδηγήσουν σε άσκοπα έξοδα τον κάτοχο Game boy. Ενα από τα χρήσιμα περιφερειακά -όσο και παράξενο- είναι το Magnilight. Κατασκευάστρια εταιρεία είναι μια (άγνωστη σε πολλούς), η Beeshu. Το Magnilight έρχεται να λύσει το πρόβλημα της ευκρίνειας και του φωτισμού της οθόνης του Game boy. Μέχρι τώρα για να παίξετε ένα παιχνίδι έπρεπε να είσαστε σε χώρο που έχει διάχυτο φως. Με το φωτισμό που παρέχει το magnilight αυτό το πρόβλημα λύνεται όπως λύνεται και το πρόβλημα της ευκρίνειας με ένα γυαλί που λειτουργεί σαν μεγευθυντικός φακός και υψώνεται λίγο πάνω από την οθόνη του game boy. Αυτός ο μεγενθυντικός φακός παίρνει κλίση μέχρι 120 μοίρες ανάλογα με τη βούληση του χρήστη. Στερεώνεται πάνω στο game boy ή game gear και στα σημεία που υπάρχουν διακόπτες, ρυθμιστικά ή υποδοχές υπάρχουν κενά για να μη χρειάζεται κάθε φορά που θέλετε να κλείσετε το μηχάνημα να βγάζετε το περιφερειακό.

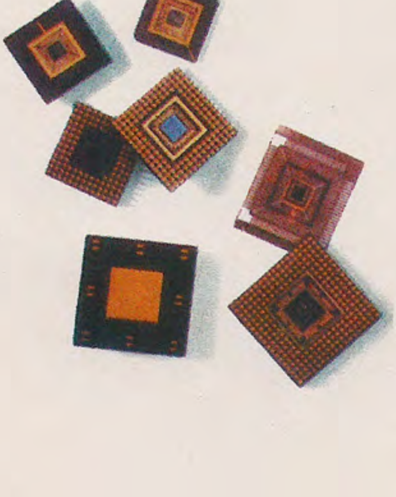


CPUs:

Τα "μικρά" θαύματα που συχνά υποτιμούμε:



Εχετε ποτέ αναρωτηθεί πώς είναι εσωτερικά η CPU του υπολογιστή σας; Από τί υλικό είναι κατασκευασμένη και πώς αυτό το υλικό ενεργοποιείται έτσι ώστε να εκτελεί όλες αυτές τις θαυμαστές λειτουργίες σε ελάχιστα κλάσματα του δευτερολέπτου; Είναι πραγματικά αξιοθαύμαστη η πρόοδος που έχει γίνει στον τομέα αυτό και μάλιστα σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα. Εχει ειπωθεί οτι αν η βιομηχανία κατασκευής αεροσκαφών ακολουθούσε τους ίδιους ρυθμούς τεχνολογικής βελτίωσης και ανάπτυξης με την βιομηχανία κατασκευής ολοκληρωμένων κυκλωμάτων, ένα Boeing 747 θα ζύγιζε σήμερα 2,3 κιλά και θα κόστιζε 247 δολλάρια!!!



Πραγματικά, η απόσταση από τους πρώτους επεξεργαστές των 10 χιλιάδων τρανζίστορς, μέχρι τα σημερινά τέρατα του 1,5 και πλέον εκατομμυρίου τρανζίστορς είναι φοβερή και η επανάσταση της μικροηλεκτρονικής την έχει καλύψει σε λιγότερο από τριάντα χρόνια! Βέβαια οι κύριοι φορείς εξέλιξης είναι οι εταιρίες που επενδύουν σημαντικά κονδύλια σε έρευνα κάθε χρόνο για να υλοποιήσουν νέες τεχνικές και μεθόδους κατασκευής. Στο χώρο δεσπόζουν δύο αληθινοί γίγαντες: η Intel με την αιωνόβια και θρυλική σειρά 80x86 και το τελευταίο δημιούργημα, τον 80860 (τεχνολογίας RISC) και η Motorola με τους πανίσχυρους 68xxx και τον επίσης RISC 88000. Ο ανταγωνισμός μεταξύ των δύο εταιριών είναι φοβερός αλλά τα τελευταία χρόνια έχουν μπεί στο "παιχνίδι" κι άλλοι κατασκευαστές. Από τη μια πλευρά η Inmos Technologies με τον εκπληκτικής σχεδίασης Transputer (T440, T800, T9000) και από την άλλη η Advanced Micro Devices (AMD) με τα άριστα "αντίγραφα" των επεξεργαστών της Intel, που









σε μερικές περιπτώσεις αποδεικνύονται καλύτερα κι από τα "πρωτότυπα"! Στην άλλη πλευρά του Ειρηνικού, τα Γιαπωνέζικα μεγαθήρια (Hitachi, Matshushita κα) ετοιμάζουν τις δικές τους απαντήσεις. Επίσης υπάρχουν πολλές μικρές εταιρείες που βασίζονται κυρίως στη χρήση πολύ προηγμένης τεχνολογίας για να αναδειχθούν (όπως τα chips αρσενικούχου γαλλίου - GaAs).

Οπως και να έχει το πράγμα, αυτοί που ωφελούνται στο τέλος είναι οι καταναλωτές, αφού ο ανταγωνισμός οδηγεί πάντα σε καλύτερη ποιότητα και χαμηλότερες τιμές -τουλάχιστον προς το παρόν!

TO USER ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ ΝΑ ΔΕΙΤΕ

Ο ΦΥΛΑΚΑΣ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ
(THE GUARDIAN)



Ενα θρίλερ για γερά νεύρα! Η Καμίλα, που προσλαμβάνεται σαν γκουβερνάντα από ένα νέο ζευγάρι, έχει αφιερώσει τον εαυτό της στη λατρεία των Δρυίδων, που λατρεύουν τα δέντρα και φτάνουν ακόμα και στην ανθρωποθυσία, προκειμένου να ικανοποιήσουν τα πνεύματα-φύλακες! Ετσι, ο ερχομός της Καμίλα στο σπίτι θα αναγκάσει τον Φιλ και την Κέιτ να μπούν στον -εφιαλτικό πολλές φορές- κόσμο του υπερφυσικού. Η "αθώα" γκουβερνάντα μεταμορφώνεται και τότε...

ΠΡΟΘΕΣΜΙΑ ΘΑΝΑΤΟΥ
(RUNNING AGAINST TIME)



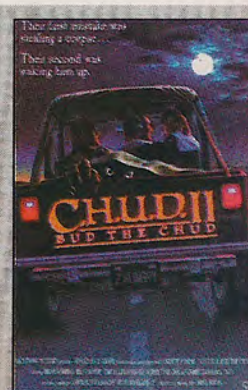
Κλασικό το κεντρικό θέμα της φανταστικής αυτής περιπέτειας. Η αιώνια επιθυμία του ανθρώπου να ταξιδέψει στο χρόνο γίνεται για άλλη μια φορά αφετηρία για δημιουργία στα χέρια του σκηνοθέτη Μπρους Γκρην. Ο εκκεντρικός -όπως πάντα- επιστήμονας Δόκτωρ Κούπμαν, έχει εφεύρει την χρονομηχανή. Ο ιστορικός Ρόουντς και η μνηστή του Λώρα Χικς τον πείθουν οτι αυτοί είναι που πρέπει να την δοκιμάσουν πρώτοι για το καλό της επιστήμης. Εχουν όμως το δικό τους σκοπό: Θέλουν να βρεθούν στο Ντάλας του Τέξας το 1963 για να προλάβουν τη δολοφονία του Τζων Κέννεντυ! Αυτά όμως δεν είναι για παιχνίδι, είναι σοβαρά πράγματα! Το πρόβλημα δεν είναι μόνο αν θα προλάβουν, αλλά τί θα τους συμβεί μέχρι τότε!

ΚΑΥΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ
(BURNING SECRET)



Βιέννη 1920. Ενα σανατόριο. Ενα μικρό παιδί ακολουθεί θεραπεία για το άσθμα με τη φροντίδα και της μητέρας του. Και τότε έρχεται ο Βαρώνος! Φιλικός, γοητευτικός, μυστηριώδης τους κερδίζει αμέσως. Ούτε το αγόρι ούτε η μητέρα του μένουν ασυγκίνητοι από την παρουσία του -ο καθένας με διαφορετικό τρόπο βέβαια. Τίποτα δεν δείχνει ύποπτο ώσπου αποκαλύπτεται το φοβερό μυστικό του Βαρώνου, που ήταν καλά κρυμμένο για δεκαετίες. Οι σχέσεις των τριών ηρώων θα επηρεαστούν βαθιά, αλλά για να μάθετε το πώς, πρέπει βέβαια να δείτε την ταινία!

ΤΟ ΠΕΙΡΑΜΑ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ
(C.H.U.D. II)



Εδώ να δείτε ρεαλισμό στο σενάριο: Τρεις μαθητές γυμνασίου, μανιακοί με τα πειράματα, κλέβουν ένα πτώμα από κάποιο νοσοκομείο! Αλλά επειδή η περιέργεια σκοτώνει, το πτώμα αυτό τυχαίνει να ανήκει σε ένα μισοζώντανο ανθρωποειδές. Ενα είδος "λάθους" που έγινε κατά την διάρκεια κρατικών πειραμάτων πάνω στη γενετική μηχανική. Οταν ζωντανέψει αρχίζει τους μαζικούς φόνους και η πόλη γεμίζει με ζόμπι που σκορπούν το θάνατο! Πώς θα ξεμπλέξουν οι μαθητές με το "απόκτημά" τους; Θα το μάθετε αν δείτε την πολύ καλή αυτή ταινία τρόμου.

DUNE





Είναι το νέο παιχνίδι της VIRGIN που ενδέχεται να γνωρίσει μεγάλη επιτυχία μόλις κυκλοφορήσει. Το θέμα του παιχνιδιού είναι παρμένο από μία παλιά ταινία επιστημονικής φαντασίας που είχε γνωρίσει επίσης αρκετή επιτυχία (πώς θα γινόταν άλλωστε παιχνίδι). Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καταπληκτικά ενώ οι χαρακτήρες είναι καλοσχεδιασμένοι. Τα τοπία είναι προσεγμένα σε κάθε λεπτομέρειά τους και σου προκαλούν ένα αίσθημα ανάλογο αυτού που δείχνουν. Το animation και ειδικότερα η εισαγωγή του παιχνιδιού θα σας εντυπωσιάσουν και σίγουρα θα σπαταλήσετε αρκετές ώρες μπροστά στο monitor. Γενικά το παιχνίδι είναι από αυτά που αντέχουν στο χρόνο και δεν σταματάς να το παίζεις αν δεν το τελειώσεις. Η VIRGIN λοιπόν δημιούργησε ένα παιχνίδι αντάξιο του ονοματός της που δεν πρόκειται να απογοητεύσει ούτε και τον πιο απαιτητικό του είδους. Σε λίγους μήνες θα κυκλοφορήσει και στην χώρα μας και το περιμένουμε για μία εκτενέστερη παρουσίαση. Θα κυκλοφορήσει πρώτα σε PC και ST ενώ αργότερα θα ακολουθήσει και σε AMIGA format.

HARDBALL III



Το HARDBALL είναι ένα άθλημα το οποίο δεν είναι γνωστό και ιδιαίτερα αγαπητό στη χώρα μας (η λούφα και η πρέφα είναι από τα γνωστότερα). Η ACCOLADE αποφάσισε να κυκλοφορήσει και τρίτο μέρος του παιχνιδιού αφού τα δύο προηγούμενα πήγαν αρκετά καλά σε πωλήσεις (τι νομίζατε, οτι ήθελε να μας φέρει πιο κόντα στον αθλητισμό;). Εαν θέλετε μπορείτε να μεταφέρετε τις ομάδες που έχετε από προηγούμενα μέρη στο τρίτο και να συνεχίσετε να παίζετε με αυτές. Το όλο gameplay του παιχνιδιού είναι συναρπαστικό και θα το βρείτε διασκεδαστικό ιδιαίτερα στην αρχή που θα παίζετε και θα βλέπετε σε replay τις "γκάφες" σας. Το παιχνίδι έχει αρκετές δυνατότητες όπως δημιουργία ομάδων, δημιουργία των χρωμάτων για τις εμφανίσεις τους και οτι άλλο μπορείτε να φανταστείτε για ένα sport simulation game. Μόνο που πρέπει να προσέξετε λίγο γιατί το παιχνίδι εγκυμονεί αρκετούς κινδύνους. Σας συνιστούμε να το παίξετε σε κάποιο φορητό συμβατό μακριά από οτιδήποτε εύθραστο. Μην ξεχνάτε οτι το "μεγάλο γάντι" έχει σκοπό να πιάνει το μπαλάκι και όχι τίποτε άλλο.

ETERNAM



Η φαντασία της INFOGRAMES είναι κάτι το καταπληκτικό. Μετά το Sim City και τ'άλλα της γνωστά παιχνίδια αποφάσισε να δημιουργήσει και ένα adventure με αρκετά περίεργο σενάριο. Αναλαμβάνετε το ρόλο του DON JONZ διοικητή των δυνάμεων ενός πλανήτη με το όνομα ORION. Κερδίζετε λοιπόν ένα ταξίδι στο ETERNAM (τον πλανήτη Γη δηλαδή) όπου σας δίνεται η ευκαιρία με διάφορα βιοτεχνολογικά μέσα να ζήσετε την αληθινή ατμόσφαιρα και το σενάριο κάποιου ιστορικού γεγονότος, χωρίς να μπαίνει σε κίνδυνο η ζωή σας. Παρόλα αυτά υπάρχει κάποιος ο οποίος θέλει να σας εξοντώσει και στη διάρκεια του ταξιδιού σας χρησιμοποιεί κάθε μέσο που έχει στην διάθεσή του για να το πετύχει.

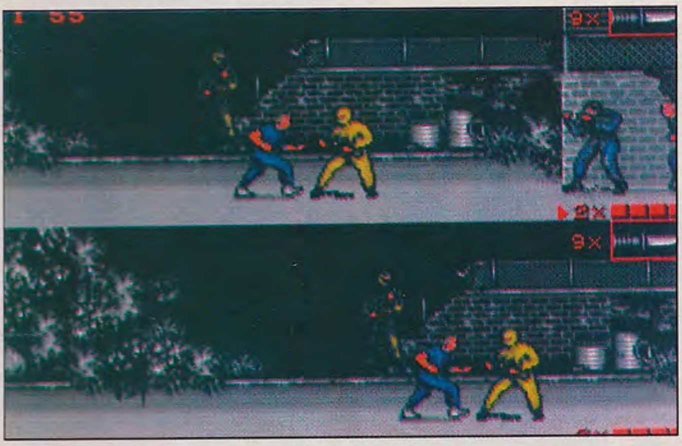
Συνοδευόμενο από όμορφα γραφικά (3D και 256 χρώματα) και καταπληκτικό animation το πρόγραμμα υπόσχεται να σας κρατήσει αρκετές ώρες. Ας σημειώσουμε επίσης τα καλά ηχητικά εφε και την όμορφη μουσική που θα ακούσετε αν διαθέτετε κάρτα ήχου AD LIB. Το παιχνίδι θα κυκλοφορεί αρχικά σε PC format.

ROME

Είναι το νέο adventure της MILLENNIUM με θέμα την αρχαία Ρώμη. Εξελίσσεται την εποχή της Ρωμαικής αυτοκρατορίας και σκοπός σας είναι να γίνετε ο αυτοκράτορας. Το παιχνίδι έχει καταπληκτικές στατικές εικόνες και προσεγμένες όσο το δυνατόν καλύτερα. Ο στόχος σας είναι αρκετά δύσκολος. Ξεκινάτε σαν σκλάβος και πρέπει να οδηγήσετε τον ήρωά σας στη Ρώμη. Το ταξίδι σας δεν θα είναι τόσο εύκολο καθώς πρέπει να περάσετε από αρκετές δοκιμασίες και περιπέτειες. Το παιχνίδι περιλαμβάνει αρκετές πόλεις και χώρες όπως την αρχαία Ρώμη, την Αίγυπτο κλπ. Καθώς θα μετακινείστε από τη μία πόλη στην άλλη θα συναντήσετε ένα αρκετά μεγάλο επιτελείο από χαρακτήρες με τον δικό τους σκοπό και την προσωπικοτητά τους. Στους χαρακτήρες συμπεριλαμβάνονται βάρβαροι, στρατιώτες, ιερείς και ό,τι άλλο της εποχής εκείνης. Το ROME θα σας συναρπάσει κυρίως για τα γραφικά του (ειδικά οι εικόνες από τις πόλεις) και για την απλότητα του χειρισμού του. Σύντομα σε PC και AMIGA.

ALCATRAZ

Το Alcatraz είναι άλλη μία δημιουργία της INFOGRAMES. Η υπόθεση εξελίσσεται το 1933 στο νησί Alcatraz, φυλακή υψίστης ασφαλείας. Μετά από ένα μεγάλο σεισμό όμως το νησί εκκενώθηκε και το κατέλαβε ο Miguel Tardiez. Ο Tardiez είναι "νονός" μιας διεθνούς αυτοκρατορίας ναρκωτικών. Οι δουλειές του αφορούν εμπόριο και διακίνηση ναρκωτικών σε όλο τον κόσμο με σκοπό την καταστροφή κυρίως των νέων ανθρώπων. Εσείς αναλαμβάνετε να καταστρέψετε το νησί



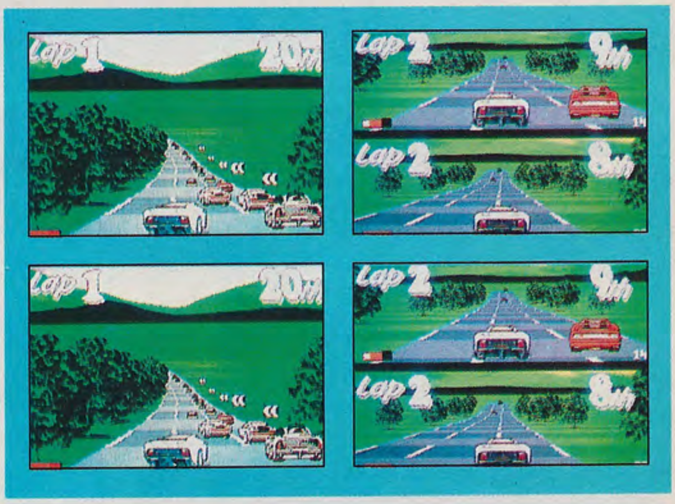
που έχει μετατραπεί σε εργαστήριο και να συλλάβετε τον Tardiez. Η αποστολή σας είναι αρκετά επικίνδυνη καθώς όλοι οι προηγούμενοι κομμάντο που επιχείρησαν να εισχωρήσουν στο νησί σκοτώθηκαν. Η μετάβασή σας στο νησί θα γίνει με κανό και από 'κει και πέρα έχετε δύο ώρες καιρό για να εκτελέσετε την αποστολή σας και να συναντήσετε στη παραλία το ελικόπτερο που θα σας γυρίσει πίσω. Το παιχνίδι υποστηρίζει έναν ή δύο παίχτες ταυτόχρονα, έχει ρεαλιστικά γραφικά και ήχο και αρκετές διαφορετικές πίστες για να μην βαριέστε. Θα είναι διαθέσιμο για Amiga και ST σύντομα.

DWAGONS

Είναι ένα strategic puzzle game από την CYBERDREAMS. Χειρίζεστε δύο dwagons (και όχι δύο dragons) τον Snort και τον Snarl. Πρέπει να τους οδηγήσετε να βρούν το μαγικό φυλαχτό που προστάτευε για αιώνες την χώρα τους την Dwagonia και τώρα έχει χαθεί μαζί με τον πολυαγαπημένο τους αδερφό Snarf. Θα ξεκινήσετε από την γη Dwagonia και πρέπει να φτάσετε στο κρυσφήγετο του κακού λόρδου Flame. Το ταξίδι σας θα είναι πολύ δύσκολο αφού πρέπει να περάσετε μέσα από πυκνή ζούγκλα, βουνά και εχθρούς μέχρι να φτάσετε στο κρυσφήγετο του καταχθόνιου λόρδου. Το παιχνίδι έχει έξι αρκετά μεγάλα επίπεδα, παίζεται με δύο παίκτες (που είναι και το καλύτερο) αλλά και με έναν. Η CYBERDREAMS είναι μία εταιρία που τον τελευταίο καιρό έχει δημιουργήσει πολύ καλά παιχνίδια όπως για παράδειγμα το φοβερό DARKSEED. Τα γραφικά του Dwagons είναι cartoon-style (σαν το WILLY) και το animation του πολύ καλό. Θα υποστηρίζει κάρτα VGA μόνο και θα διατίθεται για PC και Amiga.

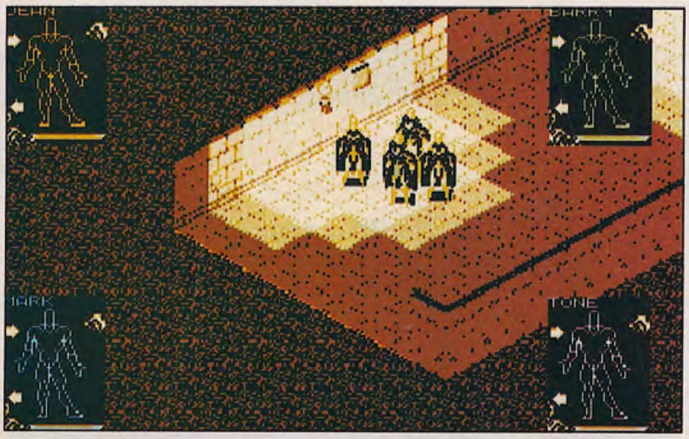


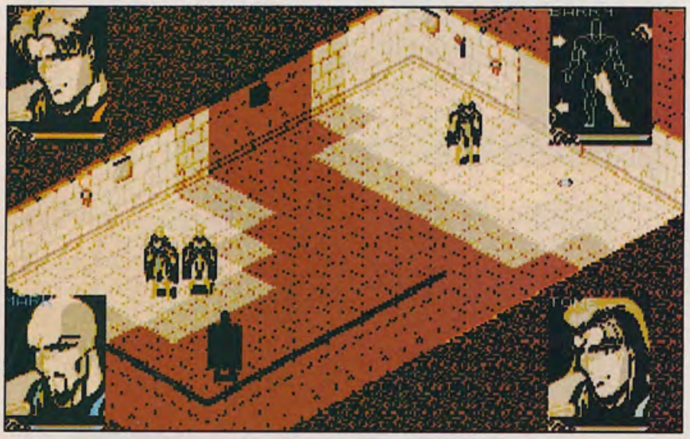
JAGUAR XJ220



Αυτή τη φορά από τη θέση του USER θα σας παρουσιάσουμε την JAGUAR XJ220. Ενα σπορ και γρήγορο αμάξι με εγγύηση και προδιαγραφές JAGUAR. Ετοιμαστείτε για ένα αγώνα με τα δημοφιλέστερα και ταχύτερα αμάξια: FERRARI, PORCHE, LAMBORGHINI. Οι δυσκολίες που θα αντιμετωπίσετε πολλές και μεγάλες, οι συνθήκες καιρού άσχημες και οι πίστες άγνωστες. Τον αγώνα τον διοργανώνει η CORE και υπόσχεται ατέλειωτες ώρες ευχαρίστησης. Θα περάσετε από δώδεκα διαφορετικές χώρες και σε κάθε μία απ' αυτές θα τρέξετε πάνω από δέκα γύρους για να τερματίσετε. Κάθε χώρα θα έχει και τις δικές της καιρικές συνθήκες. Θα οδηγήσετε με βροχή, χιόνι, αέρα ακόμα και με ομίχλη. Επίσης έχετε στην διαθεσή σας έναν map editor ώστε να μπορείτε να δημιουργήσετε τις δικές σας πίστες. Το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο (μόνο για έμπειρους οδηγούς) αλλά αρκετά εθιστικό για να σας κρατήσει αρκετές ώρες. Τέλος, πριν ξεκινήσετε μην ξεχάσετε να βάλετε την ζώνη ασφαλείας σας, σας δένει με τη ζωή (και ταυτόχρονα με το USER).

SHADOWLANDS





Το SHADOWLANDS είναι ένα κλασικό RPG game από τη DOMARK που διαθέτει όμως ορισμένα καινούρια χαρακτηριστικά. Η όλη ιστορία ξεκινάει με την απαγωγή και δολοφονία σας (Το παιχνίδι πολύ πιθανόν να γίνει και πραγματικότητα με πρωταγωνιστή τον αρχισυντάκτη μας) στη SHADOWLANDS. Οπως λέμε και στην πραγματικότητα οτι το σώμα μπορεί να πέθανε αλλά η ψυχή ζει, το ίδιο συμβαίνει και στο SHADOWLANDS. Το σώμα σας πέθανε αλλά η ψυχή σας ζει και ζητάει εκδίκηση από τον υπεύθυνο. Επιστρατεύετε μία ομάδα από τέσσερις γενναίους πολεμιστές που σκοπός τους είναι να βρούν το τα κόκκαλα του σώματός σας ώστε μετά από μία τελετουργία να ενωθεί το σώμα σας με το πνεύμα σας. Κάθε χαρακτήρα από τους τέσσερις μπορούμε να τον ελέγχουμε και να τον κινούμε σαν να ήταν ο μοναδικός στο παιχνίδι ή σαν ομάδα. Στην οθόνη εμφανίζονται τα μέλη του σώματος κάθε χαρακτήρα από όπου επιλέγουμε και την κίνησή μας (για να κουνήσουμε τον πολεμιστή επιλέγουμε το πόδι του). Το παιχνίδι έχει πολύ καλά γραφικά και τα sprites είναι σχεδιασμένα με μεγάλη λεπτομέρεια παρόλο που είναι σχετικά μικρά.

STAR CONTROL II





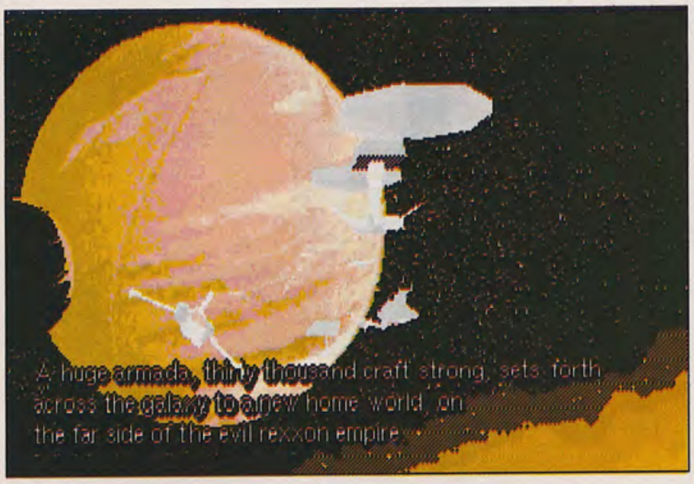
Ακόμα ένα RPG παιχνίδι αυτή τη φορά όμως από την ACCOLADE. Ευτυχώς που το Star Control II δεν ακολούθησε την μετριότητα του πρώτου μέρους του παιχνιδιού. Η ACCOLADE έδωσε την απαιτούμενη προσοχή που έπρεπε με αποτέλεσμα το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού να μην μοιάζει καθόλου με το πρώτο. Παίρνετε το ρόλο ενός νέου ερευνητή που αποφάσισε να ανακαλύψει τι συνέβη στη γη. Στο ταξίδι σας θα πρέπει να εξερευνήσετε ένα σύμπαν με πάνω από 500 αστρικά συστήματα και 3000 πλανήτες. Βέβαια δεν θα λείψουν και εμπλοκές με άλλα διαστημόπλοια που πρέπει να καταστρέψετε. Επίσης μπορείτε να δημιουργήσετε και το δικό σας στόλο από διαστημόπλοια (14 στο σύνολο) πράγμα που θα σας φανεί αρκετά χρήσιμο. Τα γραφικά του παιχνιδιού βρίσκονται σε υψηλά επίπεδα και σίγουρα απέχουν πολύ απ'αυτά που είδαμε στο πρώτο μέρος. Ισως ο χειρισμός του, που είναι αρκετά δύσκολος, να είναι το μόνο του μειονέκτημα αλλά δεν πιστεύω οτι θα σας φανεί εμπόδιο. Το παιχνίδι θα υποστηρίζει μόνο VGA 256 colors κάρτα και αναμένεται να κυκλοφορήσει στην Ελλάδα στα μέσα του καλοκαιριού.

MIDNIGHT SONS

Η SSI μετά την επιτυχία της με το EYE OF THE BEHOLDER δημιούργησε το MIDNIGHT SONS. Eνα role playing adventure που πιθανό είναι να ακολουθήσει την επιτυχία του BEHOLDER. O χειρισμός του παιχνιδιού είναι πάνω κάτω όμοιος με το BEHOLDER αλλά λίγο διαφορετικός στην κίνηση των χαρακτήρων. Η MIDNIGHT SONS είναι μία μυστική ομάδα (αποτελείται από τέσσερις χαρακτήρες) που ταξιδεύει στο MONSOON. Το MONSOON είναι ένας μακρινός πλανήτης από όπου πρέπει -με την ομάδα που έχετε- να ελευθερώσετε κάποιους διπλωμάτες που απήχθησαν από αγνώστους (αστυνομική ταινία θυμίζει). Στο δρόμο σας για τον πλανήτη θα σας βοηθήσει και ένα περίεργο ον για να βρείτε τους ομήρους. Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι είναι πολύ καλό αλλά αρκετά δύσκολο για να το τελειώσετε μόνοι σας χωρίς κάποια tips σε ορισμένα σημεία. Τα γραφικά προκαλούν μία ατμόσφαιρα καταπληκτική, ενώ ο ήχος για όσους διαθέτουν Ad-Lib ή Sound Blaster είναι πολύ ωραίος. Θα κυκλοφορήσει τα μέσα του καλοκαιριού πρώτα για PC και μετά για Amiga και MAC. Θα υποστηρίζει κάρτα VGA με 256 colors ενώ απαιτείται οπωσδήποτε σκληρός δίσκος στο PC.

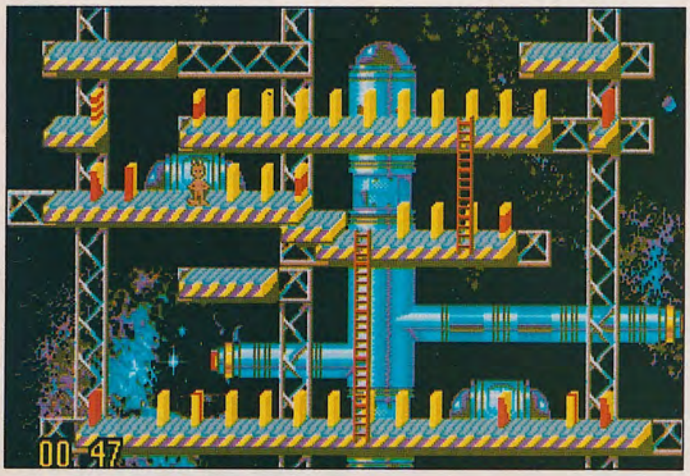
EPIC

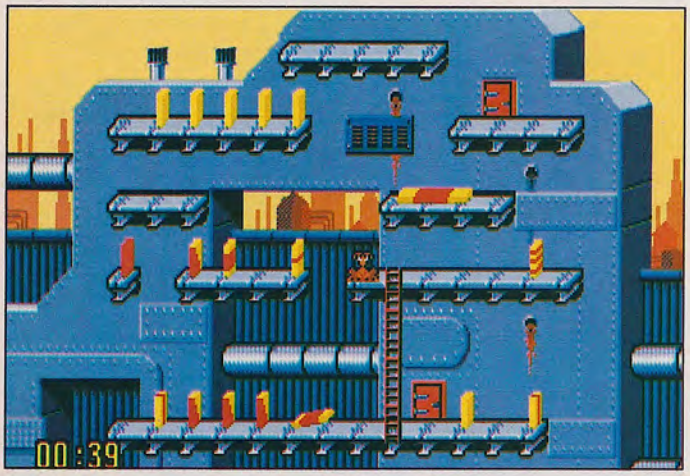




Λίγο από τον πόλεμο των άστρων, λίγο από το Star Trek και το EPIC είναι έτοιμο. Το λόγο για το νέο αυτό παιχνίδι τον έχει η OCEAN. Διαστημόπλοια, διαστημικοί σταθμοί, εξωγήινοι και πολλή δράση είναι τα χαρακτηριστικά αυτού του παιχνιδιού. OCEAN-ικής φαντασίας λοιπόν το παιχνίδι, με ωραία γραφικά και animation αρκετά ρεαλιστικό. Φορέστε το κράνος σας και οτι άλλο είναι απαραίτητο για ένα μαχητικό διαστημόπλοιο και ετοιμαστείτε για τις διαστημομαχίες. Προστατέψτε το ανθρώπινο γένος από τον αφανισμό του σκοτώνοντας τους ασχημομούρηδες εξωγήινους που θα συναντήσετε (το ίδιο θα κάνουν κι αυτοί). Η OCEAN αποφάσισε να φτιάξει ένα κλασικό σε θέμα arcade αλλά εξελιγμένο στα γραφικά, τον ήχο και το animation. Το παιχνίδι θα αρέσει σίγουρα στους φίλους των arcades που αξίζει να το προμηθευτούν, ενώ κι από τους υπόλοιπους δεν πρόκειται να περάσει απαρατήρητο. Θα κυκλοφορήσει σύντομα για PC και Amiga και ενδέχεται να ακολουθήσει έκδοση και για τον ST.

PUSHOVER





Το ντόμινο είναι το γνωστό παιχνίδι με τα "τουβλάκια" που τα στήναμε ώρες για να τα δούμε μετά να πέφτουν. Αφήστε που καμιά φορά μας πέφτανε πριν τα στήσουμε και γινόμασταν έξω φρενών. Η OCEAN αποφάσισε να το μεταφέρει σε computer game, μόνο που είναι λιγάκι διαφορετικό. Ελέγχετε ένα μικροσκοπικό πλασματάκι με πολύ όμορφες κεραίες (σαν τερατάκι) το οποίο πρέπει να στήσει στην κατάλληλη θέση τα τουβλάκια ώστε να πέσουν όλα. Τα τουβλάκια που υπάρχουν είναι διαφορετικά μεταξύ τους και κάθε ένα από αυτά λειτουργεί εντελώς διαφορετικά. Υπάρχουν τουβλάκια που λειτουργούν σαν βόμβες, τοίχοι, ασανσέρ κτλ. Ο σκοπός σας είναι να βάλετε σε τέτοια σειρά τα τουβλάκια ώστε όταν τα σπρώξετε να πέσουν όλα και να μην μείνει κανένα όρθιο. Το PUSHOVER είναι ένα platform game που συνδυάζει και σκέψη μαζί. Το sprite που ελέγχετε είναι καταπληκτικό και οι κινήσεις που κάνει είναι αρκετά αστείες. Περισσότερο όμως θα γελάσετε όταν οδηγήσετε το "τερατάκι" σας σε καμία γκάφα και δείτε τις γριμάτσες που κάνει. Οι πίστες είναι πολλές και με διαφορετικό επίπεδο δυσκολίας η κάθε μία με αποτέλεσμα να μην γίνεται βαρετό πολύ γρήγορα. Το περιμένουμε σύντομα.

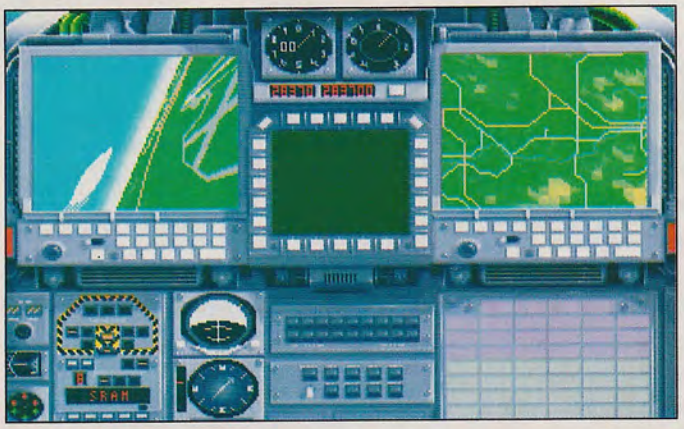
GATEWAY





Τη στιγμή που πρόκειται να γίνεις ο πλουσιότερος άνθρωπος όλου του σύμπαντος γιατί έχεις ανακαλύψει το μεγαλύτερο θησαυρό, αντιλαμβάνεσαι οτι μάλλον θα πεθάνεις! Το πολύ εντυπωσιακό GATEWAY είναι δουλειά της LEGEND. Το παιχνίδι είναι φοβερό και αυτό οφείλεται κυρίως στο βάρος που έδωσε η εταιρία στον τομέα των γραφικών και του animation. Ειδικά οι στατικές εικόνες που παρουσιάζονται από πλανήτες και διαστημόπλοια είναι καταπληκτικές. Η υπόθεση έχει ως εξής: Βρίσκεστε μέσα σε ένα διαστημόπλοιο που ταξιδεύει και ο προορισμός του έχει προγραμματιστεί 500.000 χρόνια πριν (καλά διαβάσατε). Στο τέλος του ταξιδιού σας ανακαλύπτετε έναν αμύθητο θησαυρό ο οποίος μόνο πλούσιο δεν θα σας κάνει. Πριν προλάβετε να τον πάρετε μπλέκεστε σ'ένα πόλεμο με μία αρχαία φυλή που έχει διαφορετική άποψη για το θέμα του θησαυρού. Σε γενικές γραμμές μπορούμε να χαρακτηρίσουμε το παιχνίδι πολύ καλό και σίγουρα θα είναι από τα adventure που δεν ξεχνιούνται. Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες γραφικών CGA, EGA, VGA, SUPER VGA και βέβαια δεν θα μπορούσε να υστερεί σε ήχο αφού υποστηρίζει τις κάρτες μουσικής Roland, Sound Blaster και Ad Lib. Σύντομα κοντά σας.

TORNADO

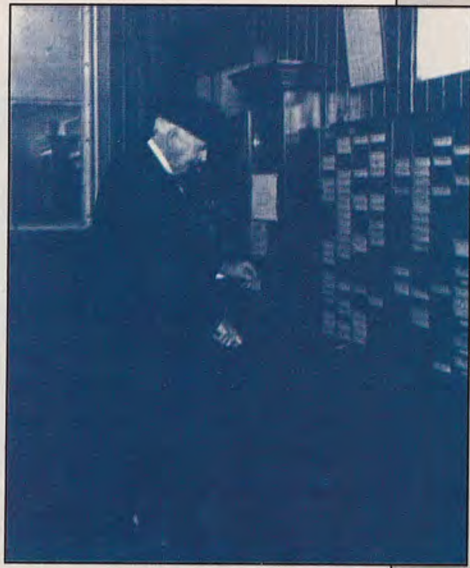




Το TORNADO εκτός από μαχητικό αεροσκάφος είναι και το όνομα του καινούριου παιχνιδιού της DIGITAL INTEGRATION. Το TORNADO λοιπόν είναι ένα flight simulation game το οποίο προσφέρει σενάρια πολλαπλών αποστολών. Δηλαδή μία επιλογή αποστολής δεν θα περιέχει μόνο αερομαχίες αλλά και καταστροφή κάποιων στόχων, αποτροπή κάποιας επιθέσεως κτλ. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί vector γραφικά και σε γενικές γραμμές είναι αρκετά προσεγμένο. Σου προκαλεί ωραία αίσθηση και αυτό οφείλεται στην προσοχή που έδωσε η εταιρία στο μέγεθος και γενικότερα στις αναλογίες των αντικειμένων, που υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι. Θα κυκλοφορήσει σύντομα για όλα τα format AMIGA, ST και PC. Ενα ακόμα καλό με το παιχνίδι είναι οτι ενώ εκμεταλλεύεται όλες τις δυνατότητες μιας VGA και ενός επεξεργαστή 386, παράλληλα μπορεί να τρέχει και σε μηχανήματα με λιγότερη ταχύτητα και δυνατότητες (για να μην μείνει και κανένας δυσαρεστημένος!). Το TORNADO επίσης αποτελεί εξαίρεση στις απαιτήσεις των megabytes που χρειάζεται ο σκληρός σας δίσκος ελεύθερα, σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια του είδους.

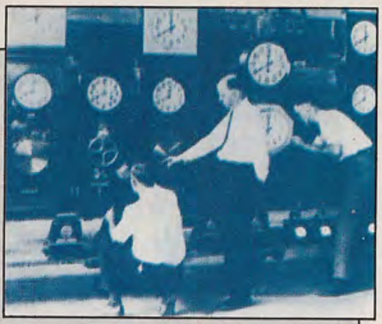
ΜΙΑ ΖΩΗ IBM!

ΤΟΥ Α. ΜΑΡΙΝΟΥ



Μια σπάνια φωτογραφία: Ο Thomas Edison χτυπάει κάρτα! (1921)

1914-1920: ΤΟ ΞΕΚΙΝΗΜΑ



Ποιοτικός έλεγχος ωρολογιακών μηχανισμών (1917)

Το πρώτο όνομά της ήταν Computing Tabulating Recording Co. Μερικά από τα προϊόντα που κατασκεύαζε στις αρχές του 20ου αιώνα ήταν: μηχανές του κιμά, κόπτες κρέατος και τυριών, ρολόγια και ωρολόγια καρτών -ώστε να χτυπούν κάρτες οι εργαζόμενοι- για βιομηχανίες. Η ίδια εταιρεία (για την ακρίβεια το R της εταιρείας η Recording Co.) είχε κατασκευάσει τον μηχανικό καταγραφέα χρόνου το 1899!

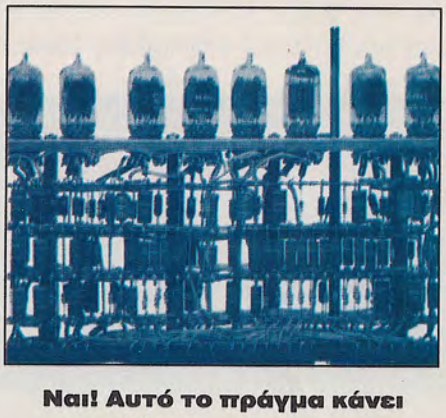
- 1909: Τα πρώτα σχολεία στο Memphis χρησιμοποιούν τα ρολόγια της εταιρίας.
- 1910: Η Washington Water γίνεται πελάτης της. Στο πελατολόγιο μπαίνει και η βιομηχανία αυτοκινήτων της Minesota.
- 1911: η πασίγνωστη σήμερα Bayer AG γίνεται κι αυτή πελάτης.
- 1915: για να διατηρεί ακμαίο το ηθικό και την απόδοση στους υπαλήλλους της, η C.T.R. Co. δημιουργεί την πρώτη οργανωμένη μουσική μπάντα για εταιρεία! Ακολούθησαν πρωτοποριακές ιδέες για την εποχή, όπως ομάδες αθλημάτων από τους εργαζομένους, οικογενειακές εκδρομές ενώ ο Ιταλός συνθέτης Vittorio Giannini ανέλαβε να γράψει τον ύμνο της.
- 1916: Ενας από τους πρώτους σταθμούς καυσίμων στον Καναδά της Imperiall Oil Co. χρησιμοποιεί μηχανές και συστήματα καρτών της C.T.R.
- 1917: Το όνομα IBM υπάρχει και χρησιμοποιείται ήδη στον Καναδά αλλά το Computing Tabulating Recording Co. είναι ακόμα η επωνυμία της εταιρείας.

Η International Business Machines, μια εταιρεία που ηγείται τεχνολογικά ενός ολόκληρου πλανήτη, συμπλήρωσε 78 χρόνια ζωής, απ'όταν ο T.J.WATSON ξεκινούσε μια σειρά επιχειρήσεων και δε μπορούσε ποτέ να φανταστεί τον κολοσσό που έμελλε να δημιουργήσει. Ας δούμε μαζί τα πρώτα βήματα και την εξελικτική πορεία της εταιρείας σε μια πορεία τόσων χρόνων!

Η ΔΕΚΑΕΤΙΑ ΤΟΥ '20

Η εταιρεία βλέπει σαν σκοπό της να γίνει μια Διεθνής Δύναμη. Ηδη είχαν ξεκινήσει τις εργασίες τους στον Καναδά, στη Βραζιλία και σε μερικές ευρωπαικές χώρες. Η επαναστατική μηχανή της εποχής ήταν η αριθμομηχανή που εκτύπωνε τους λογαριασμούς!

Τα έσοδα ανεβήκαν από 4 εκατομμύρια δολλάρια σε 14 και η δύναμη των εργαζομένων έφτασε τους 3000. Το μάρκετινγκ και η διαφήμιση ήταν μια βασική πολιτική της εταιρείας υποστηρίζοντας ότι ήταν η καλύτερη στην παροχή υπηρεσιών από οποιαδήποτε άλλη σε όλο τον κόσμο! Λογικό, αφού αρκετά προϊόντα της είχαν αρχίσει ήδη να κατακλύζουν την αγορά της Αμερικάνικης ηπείρου και όχι μόνο. Σ'αυτά τα πρώτα λοιπόν χρόνια ζωής περιλαμβάνονταν πελάτες απ'όλο το φάσμα της αγοράς όπως οι σιδηρόδρομοι, ασφαλιστικές εταιρείες, καταστήματα και φυσικά κυβερνητικά γραφεία. Τότε "καλλιεργήθηκε" από την διεύθυνση και η θέση του "πλασιέ" αφού η εταιρεία πίστευε ότι "δεν μπορούμε να πουλάμε καθισμένοι στα γραφεία".



Ναι! Αυτό το πράγμα κάνει προσθέσεις, αφαιρέσεις...

- 1923: οι Γαλλικοί σιδηρόδρομοι παίρνουν μηχανήματα για σκοπούς στατιστικής.
- 1924: 13 Φεβρουαρίου και επίσημα το όνομα της εταιρείας αλλάζει σε IBM.
- 1929: η IBM ανοίγει το πρώτο εργα-

στήριο στατιστικής στο πανεπιστήμιο της Columbia.

- 1929: Το μεγάλο Κραχ δεν φαίνεται να επηρεάζει ιδιαίτερα την εταιρεία.

Εξάλλου μόνο το 2% των υπολογισμών και λογαριασμών σε όλη την Αμερική γινόταν με ταμειακές μηχανές. Το υπόλοιπο ήταν ένα 98% περιθώριο για την εταιρεία να παραμένει αισιόδοξη!

1930-39: Η ΠΑΝΤΟΔΥΝΑΜΙΑ ΑΡΧΙΖΕΙ

Το σλόγκαν της εταιρείας "Think", μοιάζει να βρίσκεται παντού και η νέα δεκαετία σημαδεύεται από την είσοδο της IBM στον χώρο της ηλεκτρικής γραφομηχανής:

- 1935: η κυβέρνηση δίνει εντολή στην IBM να μηχανογραφήσει και να περάσει στα αρχεία του κράτους 26 εκατομμύρια εργαζόμενους πολίτες, κάτι που σήμαινε την μεγαλύτερη εργασία αυτού του είδους στην ιστορία της ανθρωπότητας!

- 1939: 20 Απριλίου. Γιορτάζοντας τα 25 χρόνια της με την νέα ονομασία δημιουργεί μια έκθεση στο Flushing Meadows Park, με εκθέματα γύρω από το μέλλον της τεχνολογίας, την οποία επισκέφθηκαν 45 εκατομμύρια επισκέπτες μέσα σε δύο χρόνια. Η IBM ήταν πλέον μια εταιρεία με 38 εκατομμύρια δολλάρια αποθεματικό και 11315 υπαλλήλους σε 79 χώρες. Ο επερχόμενος πόλεμος βέβαια έμελλε να διαψεύσει μια θέση της εταιρείας, το "World Peace Throught World Trade"...

1940-49: Η ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ

Με την είσοδο των ΗΠΑ στον πόλεμο, η IBM αυξάνει όσο ήταν δυνατόν την παραγωγή της, στρεφόμενη σε στρατιωτικό υλικό όλων των ειδών, όπως βοηθήματα βαλλιστικών πυραύλων, τουφέκια, τμήματα μηχανών αεροπλάνων, πάνω από 30 διαφορετικά στρατιωτικά είδη που ανέρχονται σε συνολική αξία 200 εκατομυρίων δολλαρίων. Και το κέρδος της IBM;

Μόνο το 1% απ'όλα αυτά, αφού σκοπός της ήταν να βοηθήσει το κράτος! Την ίδια στιγμή στην Ευρώπη, 25 εκατομμύρια άτομα χρησιμοποιούν μηχανές της. Για την συμβολή της στην προσπάθεια κατά του Αξονα, η εταιρεία έλαβε δημόσιους επαίνους από την κυβέρνηση. Στο διάστημα '41-'43 ανέβασε το εργατικό της δυναμικό σε 15000 άτομα από τα οποία το 1/3 ήταν γυναίκες.



Το βαρύτερο computer, 113 τόννοι! (1958)



Ο IBM 650 (1954)

- 1943: Υπήρχε ο Marc 1, ένας υπολογιστής των δεκαπέντε τόννων, ο οποίος χρησιμοποιούσε λυχνίες.

- 1947: Για πρώτη φορά μετά από 7 ολόκληρα χρόνια συναντιούνται τα μέλη του κλαμπ 100% όπου ανήκαν μόνο οι αποδοτικότεροι των υπαλλήλων της.

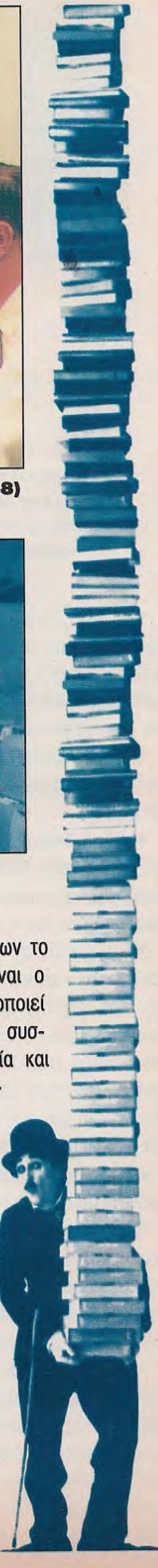
- 1949: Υπήρχαν ήδη 7909 υπάλληλοι εκτός ΗΠΑ!

1950-59: Η ΜΕΤΑΠΟΛΕΜΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΟΡΥΦΩΝΕΤΑΙ

Αυτή είναι η εποχή των πρώτων "πραγματικών" computers. Το tranzistor αντικαθιστά την λυχνία.

- 1953: Ο πρώτος πραγματικά γρήγορος υπολογιστής -για την εποχή- είναι ο IBM 701 που έχει τη δυνατότητα δύο χιλιάδων διακοσίων πράξεων το δευτερόλεπτο και είναι ο πρώτος που χρησιμοποιεί ηλεκτρικά σήματα για συσσώρευση, επεξεργασία και καταμερισμό των δεδομένων.

- 1954: Το μοντέλο 650 ήταν το πρώτο μετρίου μεγέθους μηχάνημα που γνώρισε πωλήσεις σε πανεπιστήμια και επιχειρήσεις.



η ιστορική διαδρομή του γαλάζιου γίγαντα



Η συμβολή της IBM στην εξερεύνηση του διαστήματος ήταν καθοριστική

• 1956: Χρησιμοποιείται ο πρώτος υπολογιστής με μαγνητικό μέσο αποθήκευσης, το οποίο είναι αλουμινίου με δυνατότητα αποθήκευσης πέντε εκατομμυρίων χαρακτήρων ανά tracks.

• 1957: Σεπτέμβριος, ο υπολογιστής 608 είναι και ο πρώτος που χρησιμοποιεί tranzistors.

• 1958: Στην έκθεση των Βρυξελλών ένας υπολογιστής IBM RAMAC απαντούσε ερωτήσεις παγκόσμιας ιστορίας σε 10 γλώσσες. Ηταν ένας έξυπνος τρόπος για να δείξει η εταιρεία ότι επεκτείνεται σε ολόκληρο τον κόσμο πέρα από τις ΗΠΑ. Νέες σχέσεις της εταιρείας άρχισαν να δημιουργούνται στην Νότια Αμερική, την Απω Ανατολή, στην Ται-Πει, στο Τόκυο, το Καράκας, τη Λίμα, το Σαν Σαλβαδόρ, το Σύδνευ. Τα μικροπροβλήματα ποτέ δεν ήταν εμπόδιο για μια τέτοια εταιρεία. Στην Βενετία για παράδειγμα τα προιόντα μεταφέρονταν πάντα μέσω θαλάσσης.

Τα συστήματα 650 πήγαν στο Μεξικό για να εργαστούν για το Εθνικό Πανεπιστήμιο. Τα συστήματα 704 στάλθηκαν στην Ιαπωνία για να χρησιμοποιηθούν σε μετεωρολογικές εγκαταστάσεις.

• 1958: Η πρώτη "real time" επεξεργασία δεδομένων εφαρμόζεται χάρη στον μεγαλύτερο από όλους τους υπολογιστές, ο οποίος λειτούργησε σε αμυντικό σύστημα στη Βόρειο Αμερική και ζύγιζε 113 τόνους, επεξεργαζόταν πληροφορίες εκατοντάδων ραντάρ από Ηνωμένες Πολιτείες, Καναδά και Ισλανδία.

• 1959: Ο τότε πρόεδρος της τότε Σοβιετικής Ενωσης έφτασε στην Αμερική και επισκέφθηκε εργοστάσιο της IBM. Ο πρόεδρος της εταιρείας του είπε "καταλαβαίνουμε πως θέλετε να δείτε ένα τυπικό αμερικανικό εργοστάσιο σε λειτουργία". Ο IBM 1401 χρησιμοποιεί 10000 τρανζίστορ και συνοδεύεται από εκτυπωτή με δυνατότητα εκτύπωσης εξακοσίων γραμμών το λεπτό.

1960-69: Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ

Ηταν μια δεκαετία που έγινε επανάσταση στα ηλεκτρονικά και ήταν ώρα η τεχνολογία αυτή να φτάσει στον κοινό άνθρωπο και όχι απλώς σε εταιρείες. Ακόμα σημαδεύτηκε σαν η δεκαετία του Διαστήματος όπου η IBM είχε πάλι τον πρώτο λόγο. Οπως είπε και ο Werner Von Braun, ο κατασκευαστής των πυραύλων που χρησιμοποιήθηκαν στις αποστολές του Apollo: "Σε μία δεκαετία οι υπολογιστές εξελίχθηκαν από απλό αξιοπερίεργο και βολικό όργανο σχεδιασμού οχημάτων διαστήματος, σε αναγκαίο στοιχείο". Οι προγραμματιστές της IBM ήταν αυτοί που έγραψαν εντολές υπολογιστών κατά εκατομμύρια για τις διαστημικές αποστολές.

• 1961: Εμφανίζεται ο υπολογιστής STRETCH -τί όνομα κι αυτό- που ήταν ο πιο ισχυρός της εποχής του. Η δυνατότητά του έφτανε μερικές δεκάδες δισεκατομμύρια υπολογισμούς... την ημέρα. Την ίδια χρονιά η νέα μορφή γραφομηχανής που κατασκεύασε η IBM, η ηλεκτρική γραφομηχανή Selectic Typewriter με την μπίλια -λεγόμενη "golf ball"- άλλαξε τον τρόπο με τον οποίο όλος ο κόσμος δακτυλογραφούσε.

• 1963: Οι διαστημικές αποστολές Mercury -όλες επανδρωμένες- ελέγχονταν από την IBM και τα δικά της υπολογιστικά συστήματα χρησιμοποιούνταν από την NASA.

• Το 1964 η εταιρεία εμφάνισε το πρώτο "Real Time" δίκτυο υπολογιστή για να ελέγχει τις κρατήσεις σε αερογραμμές. Χρησιμοποιήθηκε από την Pan American και την Delta Airlines συνδέοντας 60 διαφορετικές πόλεις της Αμερικής σε 1100 γραφεία κρατήσεων μέσω 12000 μιλίων τηλεφωνικών γραμμών υψηλής ταχύτητας.

• Στις 7 Απριλίου του ίδιου έτους όλη η σύλληψη του υπολογιστή άλλαξε.

Τρεις μήνες προτού γιορταστούν τα πενήντα πετυχημένα χρόνια της εταιρείας, έκανε το σημαντικότερο βήμα στην ιστορία της: ήταν το System/360 που αποτελούσε την επανάσταση στους υπολογιστές. Η γενιά των System/360 -που πολλοί πίστευαν οτι θα ήταν μια αποτυχία της τάξης των 5 δισεκατομυρίων δολαρίων- ήταν η πρώτη σειρά/οικογένεια παγκοσμίως που χρησιμοποιούσε κοινό software και περιφερειακά. Η μαγική λέξη ήταν ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ. Υπήρχαν πέντε διαφορετικοί επεξεργαστές και συνολικά 19 διαφορετικοί συνδιασμοί δύναμης, ταχύτητας και μνήμης. Η σειρά αυτή σύντομα χρειάστηκε το σωστό software για να αναδειχτεί η αξία της. Η εταιρεία προσέλαβε 25000 άτομα που έχτισαν εκατοντάδες χιλιάδες τετραγωνικά μέτρα εργοστασίων ώστε 1000 τέτοια συστήματα να παράγονται κάθε μήνα σε Αμερική και Ευρώπη και μερικά από αυτά χρησιμοποιήθηκαν ακόμα και για καταμέτρηση σεισμικών δεδομένων.

• 1965: Το πρώτο διαστημικό ραντεβού επιτεύχθηκε από δύο σκάφη τύπου Gemini που χρησιμοποιήσαν ελιγμούς, στηριγμένα στα δεδόμενα υπολογιστών της IBM πάνω στο σκάφος και στο κοντρόλ του Houston στην Γη.

• 1969: Στο γιγαντιαίο βήμα για την ανθρωπότητα, στην κατάκτηση του διαστήματος η IBM έχει μεγάλη συμμετοχή. Ο άνθρωπος πάτησε για πρώτη φορά στη Σελήνη στις 20 Ιουλίου με τον Neil Armstrong και τον Edwin Aldrin. Για ολόκληρη την διάρκεια του ταξιδιού τους οι υπολογιστές της IBM ήταν εκείνοι που επεξεργάζονταν δεδόμενα πίσω στην Γη σε ποσότητα ενός ολόκληρου μυθιστορήματος κάθε λεπτό!

1970-79

Η δεκαετία του '70 ξεκίνησε με καινούρια διοίκηση και μια σειρά από εκπληκτικά συστήματα στον χώρο των υπολογιστών-επεξεργαστών: System/32 και 34, εξελίξεις στο System/370 και νέες γραφομηχανές που διόρθωναν τα λάθη τους. Το σημαντικότερο ίσως ήταν τα τσιπάκια των 64000 bits μνήμης. Ακόμα ο τρόπος save, επεξεργασίας και load δεδομένων σε Data Bases άρχισε να γίνεται πράξη από τους ερευνητές της εταιρείας. Το Ιαπωνικό θαύμα στην τεχνολογία δεν φαινόταν να απασχολούσε την πρώτη δύναμη στον χώρο των computers και η μία μετά την άλλη

οι μηνύσεις που έκαναν διάφοροι απέναντι στην εταιρεία κατέρρεαν. Το αποθεματικό της έφτασε τα 7 δισεκατομμύρια δολλάρια!

• 1973: Η τεχνολογία της εγγραφής σε δίσκο έγινε πράξη με την μονάδα δίσκου 3340 της IBM περισσότερο γνωστής ίσως με το όνομα Winchester. Ο Leo Esaki, ερευνητής της IBM (στην οποία ήρθε το 1960 από την SONY στην οποία δούλευε από το '58) κερδίζει το βραβείο Νόμπελ Φυσικής για την εργασία του στους ημιαγωγούς.

• 1974: Η εταιρεία δεν χάνει χρόνο και τα εργοστάσια κατασκευής δισκετών αρχίζουν να εμφανίζονται σε ολόκληρο τον κόσμο. Το ανάλογο εργοστάσιο στο Havant της Αγγλίας επισκέφθηκε αυτή τη χρονιά και η Βασίλισσα της Αγγλίας.

1980-89: Ο ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Η δεκαετία που σημαδεύτηκε από ένα μηχάνημα περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη. Η IBM κυκλοφορεί το PC. Ναι, το "τρομερό" μηχάνημα, το Personal Computer που έσβησε τον συναγωνισμό στον χώρο του και έδωσε σε όλους την δυνατοτητα να έχουν έναν πραγματικό υπολογιστή στο σπίτι και την επιχείρισή τους με ελάχιστο κόστος. Η κύρια διαφημιστική καμπάνια ήταν η συμβατοτητα αλλά ιδίως η ποσότητα των προγραμμάτων που υπήρχε για αυτά. Ενα μηχάνημα που ξεχώρισε και ξεχωρίζει μέσα από την έκρηξη των υπολογιστών στην εποχή μας.

• 1980: Η εξέλιξη στις δισκέτες έχει προχωρήσει εντυπωσιακά. Το νέο μοντέλλο IBM 3380 μπορεί να γράψει και να διαβάσει 3 εκατομύρια χαρακτήρες το δευτερόλεπτο.

• 1981: Στις 14 Απριλίου το διαστημικό λεωφορείο Columbia απογειώνεται για το διάστημα με πλήρωμα δύο αστροναυτών και πέντε υπολογιστές της IBM. Οι άνθρωποι της IBM στο Houston ήταν υπεύθυνοι για τα συστήματα πτήσης και την παροχή πλοήγησης στο σκάφος. Αυτή είναι η χρονιά που επίσημα εμφανίζεται το PC στην καταναλωτική αγορά.

• 1982: Η Scotland Spango Valley ονομάζεται Silicon Valley εξαιτίας των δεκάδων παραγωγών ηλεκτρονικών που μαζεύονται εκεί. Φυσικά η IBM δεν λείπει ούτε από εδώ.

• 1983: Η αυστραλιανή IBM αρχίζει να κατασκευάζει PCs για την χώρα αυτή καθώς επίσης για την Νέα Ζηλανδία και τις Νοτιοανατολικές χώρες της Ασίας. Πάνω από 2 εκτομμύρια κόσμου επισκέφθηκαν την Εκθεση Τέχνης και Επιστήμης της IBM στη Νέα Υόρκη από το άνοιγμά της μέχρι σήμερα. Η πρώτη έκθεση έργων τέχνης είχε έργα Renoir, Cesanne, El Greco, Van Gogh και Matisse. Στους πρώτους 7 εβδομάδες λειτουργίας της ήρθαν 132000 επισκέπτες!

• 1986: Σε συνεργασία με την Ιταλική κυβέρνηση και την Fiat η εταιρεία παραχώρησε την τεχνολογία της για αρχαιολογικές έρευνες στην Πομπηία. Την ίδια χρονιά ο Gerd Binning και ο Heinrich Rohrer ερευνητές της IBM κερδίζουν το Βραβείο Νόμπελ φυσικής για την εφεύρεσή τους, το Scanning Tunneling Microscope (μην μου ζητάτε μετάφραση!) μια νέα μέθοδο που επέτρεπε την δημιουργία εικόνων πάνω σε επιφάνειες με τέτοια λεπτομέρεια που να μπορούν να ξεχωρίζουν τα διάφορα άτομα!

• 1987: Η εμφάνιση του PS/2 επιβεβαιώνει οτι οι άλλοι είναι απλώς συμβατοί και τα IBM...IBM! Αυτά τα μηχανήματα κατασκευάζονται πλέον με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας από ρομπότ σε εργοστάσια που η εταιρεία έχει κατασκευάσει πολλά χρόνια νωρίτερα αλλά ανανεώνει όποτε κρίνει απαραίτητο. Την ίδια χρονιά τα μηχανήματά της χρησιμοποιούνται στην κατασκευή-σχεδιασμό χαρτονομισμάτων, ενώ έχουμε και δεύτερο βραβείο Νόμπελ για την εταιρεία, αυτή τη φορά στο πρόσωπο των Georg Bednorz και Alex Mueller για την εργασία τους πάνω στους ημιαγωγούς υψηλής θερμοκρασίας. Η δεκαετία κλείνει με την IBM να έχει 390000 υπαλλήλους σε 130 χώρες!



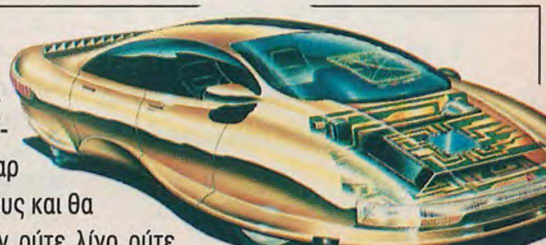
Χρήση υπολογιστικών συστημάτων για παραγωγή χαρτονομίσματος. Την εταιρία την ξέρετε (1987)



Ούτε η ρομποτική ξέφυγε από τα γαλάζια δίχτυα

ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ 2000

Τα σχέδια του Γαλάζιου Γίγαντα δεν μπορεί να τα ξέρει κανείς. Εχοντας πια διεισδύσει τεχνολογικά σε κάθε τομέα ανθρώπινης δραστηριότητας και με τρομακτική εμπειρία και υποδομή ακόμα και στα πιο καυτά θέματα έρευνας, σκοπεύει οπωσδήποτε να ασχοληθεί με δύο βασικές περιοχές, που αντιστοιχούν σε δύο - θεμελιώδη για τη σύγχρονη ζωή- πράγματα: Το σπίτι και το αυτοκίνητο. Θα αναπτύξει δηλαδή κάποια πρότυπα ολοκληρωμένα περιβάλλοντα για τη μοντέρνα κατοικία, καθώς και συστήματα ελέγχου της οδικής συμπεριφοράς των οχημάτων. Και να μήν έχετε καμμιά αμφιβολία οτι και αυτά θα γίνουν στάνταρ στον τομέα τους και θα διαμορφώσουν ούτε λίγο ούτε πολύ τον τρόπο ζωής μας στον επόμενο αιώνα.



Το αυτοκίνητο του μέλλοντος, πλήρως ελεγχόμενο από μικροϋπολογιστή (2013)

HANDHELD CONSOLES
Το ημερολόγιο ενός συγκριτικού τεστ

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Δεν μου αρέσουν οι διακοπές και εδώ και 6 περίπου χρόνια τις αποφεύγω, αλλά τί να κάνεις, όταν ο αρχισυντάκτης σου λέει να κάνεις διακοπές, αναγκάζεσαι να υπακούσεις. Ομως έχεις πάντα την ευκαιρία να τις συνδυάσεις με εξοντωτική-μαζοχιστική δουλειά. Ετσι μπήκα στο γραφείο του Τζώρτζη (Code name: Αρχισυντάκτης) και τον κεραυνοβόλησα: "Είναι μια ευκαιρία να γράψω ένα συγκριτικό τεστ για τα handhelds". Ο Τζώρτζης έκανε εκείνο το περίφημο εφφέ με την μύτη του και είπε "Καλά". Ετσι έμεινα με την ιδέα ότι μου είπε ναι... Ηταν ώρα για τις προετοιμασίες.

1 ΙΟΥΝΙΟΥ-Dressed for success

Οι πρώτες ώρες πέρασαν ετοιμάζοντας τα απαραίτητα. Το δυσκολότερο από όλα ήταν να αποφασίσω για το είδος του ντυσίματος. Εχοντας να επισκεφτώ πάρα πολλά μέρη και λαμβάνοντας υπ'όψιν τις ιδιαιτερότητες του καθενός καθώς το γενικό κλίμα της εποχής, τον καύσωνα, την λειψυδρία, ντύθηκα με τα καθημερινά! Σπίτι-Χαιδάρι, Χαιδάρι-σπίτι σχεδόν κάθε μέρα έχω συνηθίσει να περιμένω το απροσδόκητο! Το καπελάκι του Hudson Hawk, το δεξί ρολόι στο χέρι -σαν κόσμημα- δώρο του αρχισυντάκτη από το Λονδίνο, στο αριστερό το κανονικό μου φτηνό ρολόι, έτσι για να βλέπουμε και του στραβού την ώρα. T-shirt με τέρας στην πλάτη -ζωγραφισμένο στο χέρι από τον Σπύρο- 10άδες κονκάρδες στο στήθος του T-shirt και το αυτοκόλλητο του Sonic στα τεράστια αθλητικά παπούτσια -που βούτηξα σε τιμή ευκαιρίας από μαύρο μπασκετμπολίστα- για γερό κράτημα.

2 ΙΟΥΝΙΟΥ-Batteries make the world go round

Το σημαντικότερο. Δεκάδες πακετάκια με αλκαλικές μπαταρίες παντού. Το Lynx και το game Gear πεινάνε συχνά, κάθε 3-4 ώρες για ενέργεια. Το Game Boy είναι πιο συντηριτικό -έ, παιδάκι είναι. Στις τσέπες, κάτω από το καπέλο, μέσα στις κάλτσες, σαν σκουλαρίκια, μενταγιόν, βραχιόλια, παντού μπαταρίες. Φυσικά έπρεπε να τις φορέσω και σαν δεσμίδες χιαστί όπως συνηθίζουν οι μεξικάνοι!

3 ΙΟΥΝΙΟΥ

...ΝΑ ΘΥΜΗΘΩ ΝΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΩ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ ΤΡΙΑΝΤΑΔΥΑΜΠΙΤΟΥ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ!

4 ΙΟΥΝΙΟΥ

...Ο συγκριτικός πίνακας ήταν παιχνιδάκι.

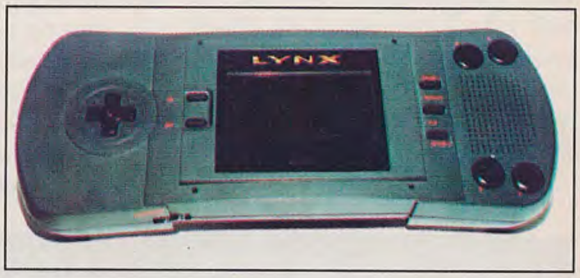
5 ΙΟΥΝΙΟΥ Παγκόσμια ημέρα περιβάλλοντος

Ζάκυνθος, μια καλή αρχή για διακοπές, ιδίως όταν έχεις σπίτι εκεί και δεν είναι εκεί οι δικοί σου! Τα προβλήματα όμως έρχονται εκεί που δεν το περιμένεις (άτεχνη χρήση της λέξεως "εκεί" επί τρεις φορές). Διότι η 5η Ιούνη όπως γνωρίζετε είναι η μέρα του περιβάλλοντος. Η Ζάκυνθος είναι ένα νησί με οικολογική παράδοση και εγώ φημίζομαι για οικολόγος! Ετσι μόλις πάτησα το πόδι μου στο φιόρο του Λεβάντε με μυρίστηκαν. Η καταδίωξη δεν κράτησε πολύ ώρα. Με έπιασαν και με έβαλαν να φυλάω τις χελώνες καρέτα- καρέτα κάπου στον Λαγανά. Δεν μπορώ να πω ότι τα πράγματα ήταν άσχημα αφού είχα την ησυχία μου από την μία μεριά -οι χελώνες ξέρετε δεν κάνουν και πολύ θόρυβο- ενώ έπαιζα Teenage Mutant Hero Turtles στο Game Boy. Πάνω που ετοιμαζόμουν να διαλύσω μερικούς νίνζα, συνέβη το απρόοπτο. Ενας περίεργος, χοντρός με μουσάκι ήθελε να μπει στην περιοχή των χελωνών. Εγώ, σαν άλλος Ακρίτας έτρεξα προς τα'κει και του ζήτησα τον λόγο ευγενικά. Ανταλλάξαμε μερικές κουβέντες του τύπου: "Το Lynx έχει μόνο 16 χρώματα, χοντρέ", "Ναι αλλά τρέχει στα 16 Mhz", "Το Game Boy χρησιμοποιεί 4 αλκαλικές μπαταρίες για 10 ώρες", "Το Game Boy σου ομως δεν είναι έγχρωμο", "Το Game Gear μου

	GAME BOY	GAME GEAR	LYNX
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ	6502	Z80A	65C02
ΤΑΧΥΤΗΤΑ	1 MHz	3.58 MHz	4-16 MHz
ΑΝΑΛΥΣΗ	140*102	160*146	160*102
SPRITES	8	64	128
ΜΕΓΕΘΟΣ SPRITES	8*8	8*8	Προγραμ/νο
ΠΑΛΕΤΑ		4096	4096
ΧΡΩΜΑΤΑ	4 γκρί	32	16
ΗΧΟΣ	?	3 κανάλια + 1 θορύβου	4 κανάλια των 5 οκτάβων
ΜΝΗΜΗ ΚΟΝΣΟΛΑΣ	8K	8K RAM/16K VRAM	64K
ΜΕΓ. CARTRIDGE	64K	?	8Mbits
ΚΑΤΑΝΑΛΩΣΗ ΡΕΥΜΑΤΟΣ	4 αλκαλικές σε 10 ώρες	6 αλκαλικές σε 4 ώρες	6 αλκαλικές σε 4 ώρες
PORTABILITY	100%	55%	45%
SOFTWARE	σχεδόν 100 games	μικρό - γύρω στα 50 games	μικρό - γύρω στα 40 games
ΕΞΟΔΟΙ	ακουστικών, για διπλό	ακουστικών, για διπλό, για TV TUNNER	ακουστικών, για διπλό







βγάζει 32 χρώματα ταυτόχρονα", "Το Game Boy είναι το πιο φορητό από όλα", "Το Lynx μου έχει δυνατότητα για Flip Screen αριστερόχειρα", "Ναι, αλλά το Game Gear μου γίνεται και τηλεόραση"... Η κουβέντα έπερνε σε μάκρος καθώς το απογευματάκι άρχισε να εκτοπίζει το μεσημέρι και οι χελώνες είχαν μαζευτεί να χαζέψουν το "ανώτερο είδος" να μαλώνει για λεπτομέρειες. Θα ήταν καμιά διακοσαριά "καρέτες" μαζί με το σόι τους όταν άρχισαν να πέφτουν οι πρώτες ψιλές (μπουνίδι, τραβομαλιάσματα και τα λοιπά). Ο χελώνες φώναζαν ρυθμικά "Shredder-Shredder" και όπως μου είπαν αργότερα οι τριγύρω λουόμενοι ο χοντρός έδειχνε εντελώς γελοίος καθώς είχε καθίσει πάνω μου και μου κοπάναγε το κεφάλι στην άμμο! Εγώ, δεν είμαι σε θέση να σας πω τίποτα επ'αυτού γιατί είχα μια ζάλη, μια ναυτία, έναν πόνο στο κεφάλι... πίστευα ότι είχε φτάσει το τέλος μου όταν... Cowabunga!!! ένοιωσα στο δεξί μου χέρι κάτι να προσπαθεί να χωθεί! Μια καρέτα βρήκε την άγια ώρα να τριφτεί πάνω στο χέρι μου! Δεν έχασα την ευκαιρία. Αρπαξα το ζωντανό και κοπάνισα τον χοντρό με την χελώνα. TURTLEPOWER!!! Η χελώνα έφευγε με shellshock και ο χοντρός σωριαζόταν κάτω. Κανείς άλλος δεν τόλμησε να με ενοχλήσει εκείνη την ημέρα. Ετσι το Game Boy συνέχιζε να βγάζει την μουσική του και ο Shredder γνώρισε μια ακόμα συντριβή...

6 ΙΟΥΝΙΟΥ
Η επόμενη μέρα!

Το αληθινό μέγεθος της καταστροφής στην Ζάκυνθο τώρα μόλις γινόταν γνωστό: οι χελώνες παρασυρμένες από τον καυγά και τα αδελφάκια τους στο Game Boy είχαν επαναστατήσει. Ξεχύθηκαν στο δρόμο και διέλυαν τα πάντα. Ούτε το Los Angeles δεν έπαθε τέτοια καταστροφή! Φωτιές παντού, ο κόσμος έτρεχε να σωθεί πανικόβλητος ενώ οι χελώνες κατασπάρραζαν τους πιο αργούς... Μια φρικτή αποκάλυψη ήρθε να προστεθεί στα γεγονότα: ολόκληρο το νησί ήταν μια πελώρια χελώνα που ενοχλήθηκε από τα γεγονότα και βυθίστηκε στην Μεσόγειο... Το βράδυ της 6ης Ιουνίου 1992 το νησί εξαφανίστηε για πάντα... Μερικά τεύχη του USER θεάθηκαν να πλέουν εκεί κοντά σαν μόνα σημάδια της καταστροφής...

7 ΙΟΥΝΙΟΥ

Αποφάσισα ότι η θάλασσα δεν ήταν καλή για την υγεία μου και εξάλλου δεν ήθελα να πλυθώ πριν από τον Ιούλιο. Βουνό λοιπόν. Ριο-Αντίριο με εκείνα τα αργά πλοιάρια που μοιάζουν να τρέχουν με τα MHz του Game Boy, άντε στην καλύτερη περίπτωση με του Game Gear. Αποβιβάστηκα και έπρεπε να κάνω autostop για να φτάσω μέχρι την Λάρισα. Οχι δεν έδειξα γάμπα, αλλά Lynx. Το αποτέλεσμα ήταν άμεσο: όλες οι Jaguar που περνούσαν από τον δρόμο σταμάτησαν αναγνωρίζοντας το αδελφό αιλουροειδές. Αλλά νομίζετε ότι είμαι εύκολος; Οχι, βέβαια. Αν το αμάξι δεν ήταν καταλυτικό, αν δεν έδιωχναν τους άλλους συνεπιβάτες, αν δεν πήγαιναν σιγά και αν κάπνιζαν, ούτε καν θα καθόμουν στο γελοίο τους αμάξι, όσο και αν με παρακαλούσαν. Αφού κάποιος συμμορφώθηκε με τις λογικές μου απαιτήσεις και κάθησε ήσυχα να χάσει στα puzzle παιχνίδια του Lynx έφτασα επιτέλους στην Λάρισα. Θα περνούσα το βράδυ σε ένα φτηνό ξενοδοχειο...

8 ΙΟΥΝΙΟΥ

Προτού αρχίσω να ανεβαίνω στον Ολυμπο, αποφάσισα να φάω κάτι. Δεν είμαι ακόμα χορτοφάγος γι'αυτό περιορίστηκα σε αυτό που κάνει καλύτερα η πόλη: σουβλάκια, κοκορέτσια, σπληνάντερα κτλ. Ετσι εκεί που απολάμβανα το δεύτερο κοτοπουλάκι μου -με πατατούλες- ένας ενοχλητι-



Κάπως έτσι θα ήταν το Game Boy αν δεν το είχε φτιάξει η Nintendo!

κός θόρυβος μου έσπασε τα νεύρα. Εψαξα γύρω για την πηγή του. Οχι, δεν ήταν αυτοκίνητο, δεν ήταν αεροπλάνο δεν ήταν ραδιόφωνο. Στο διπλανό τραπέζι ήταν ο ένοχος. Ετρωγε με την μητέρα του και τον πατέρα του, αλλά τώρα προτιμούσε να βήχει και να με ενοχλεί. Η επιχείρηση εξόντωσης του μικρού ξεκίνησε αμέσως. Εβγαλα το Game Boy και του το έδειξα. Το παιδάκι κιτρίνισε, όταν του έδειξα το Game Gear πρασίνισε και στην πρώτη εμφάνιση του Lynx λιποθύμισε. Πλήθος έτρεξε από πάνω του και εγώ έβαλα τα ακουστικά του Game Gear στα αυτιά μου... ήταν το Revenge of Shinobi που ήμουν έτοιμος να παίξω! Και θα έπαιζα όλη μέρα...



«Εδώ Κροντηράς! Αναφέρω ότι έχω γράψει ήδη 3 σελίδες!»

9 ΙΟΥΝΙΟΥ

Ανακάλυψα γιατί έβηχε το παιδάκι... Κοκκίτης... Πάντοτε έβηχα όμορφα... Τώρα τουλάχιστον έχω και παρέα ένα σωρό παιχνίδια.

10 ΙΟΥΝΙΟΥ

Κοκκίτης...

11 ΙΟΥΝΙΟΥ

Κοκκίτης...

12 ΙΟΥΝΙΟΥ

Λέπρα...

13 ΙΟΥΝΙΟΥ

Χολέρα...

14 ΙΟΥΝΙΟΥ... Γυναίκες

Επιτέλους μπορώ να σταθώ στα πόδια μου... Ο Ολυμπος δεν είναι και εύκολο βουνό για να το ανέβεις. Στα μισά του δρόμου -γρήγορος έ;- βλέπω κάτι σαν κατασκήνωση κάτι σαν μία σκηνή που με περιμένει. Χτυπάω την πόρτα και εμφανίζεται μία γυναίκα! Μια Ιταλίδα! Ξέρω, ξέρω τί σκέφτεστε "Μια Ιταλίδα μόνη με έναν συντάκτη του USER...". Οχι, τα πράγματα δεν είναι έτσι. Πάντοτε πίστευα οτι οι γυναίκες είναι απλώς μικρόσωμες, μυρίζουν ωραία και με έκαναν να αισθάνομαι περίεργα κοντά τους. Μα αυτή είχε άλλα ενδιαφέροντα! Οπότε μου λέει..."Είναι Game Boy αυτό στην τσέπη σου ή απλώς χαίρεσαι που με βλέπεις;" Εβγαλα λοιπόν το μηχάνημα από το Hip Pouch του και συνδεθήκαμε με το ειδικό βύσμα. Πέρασαν μερικές ατέλειωτες ώρες ώσπου δεν άντεξα άλλο, αυτή η γυναίκα δεν ήθελε να σταματήσει με τίποτα αλλά οι μπαταρίες μου είχαν εξαντληθεί. Το βράδυ συνεχίσαμε με το Game Gear και το Lynx, όπου κατάφερα να πάρω την ρεβάνς. Ιδίως το Game Gear με το TV Tunner μου επέτρεπε να πιάνω τα κρατικά και ιδιωτικά κανάλια της περιοχής με μεγάλη ακρίβεια σαν την ιδανική φορητή τηλεόραση.

15 ΙΟΥΝΙΟΥ Πανσέληνος

...Μόνος και πάλι καθώς η Ιταλίδα εξαφανίστηκε. Ισως φταίει η μεταμόρφωσή μου σε λυκάνθρωπο. Ωρα για Rampage στο Lynx...

16 ΙΟΥΝΙΟΥ

...Και σήμερα το βράδυ έχει καταπληκτικό φεγγάρι. Σχεδόν μπορούσα να παίξω με το... Game Boy μου. Βέβαια με το ειδικό Light Boy εξάρτημα βλέπω σαν μέρα. Αυτό είναι που λένε "άμα είσαι μάγκας ο ήλιος λάμπει επάνω σου 24 ώρες το εικοσιτετράωρο".

17 ΙΟΥΝΙΟΥ

Πολύ θα ήθελα να συνεχίσω στο βουνό αλλά ανακάλυψα ότι μου τέλειωσε το USER. Ετσι κατέβηκα στην πόλη να αγοράσω χαρτί υγείας...

18 ΙΟΥΝΙΟΥ

Ακόμα στην Θεσσαλία. Ευτυχώς δεν πληρώνω ξενοδοχείο. Μένω στο σπίτι ενός φίλου που δουλεύει σε αντίπαλο περιοδικό. Πληρώνω με Lynx, Game gear και Game Boy από τα οποία προτιμάει τα δύο πρώτα για το σπίτι -καθώς έχουν καλύτερο ηχο και γραφικά- αλλά το τρίτο το μικρότερο το θέλει για τον δρόμο, τον κινηματογράφο...

19 ΙΟΥΝΙΟΥ

...Θεσσαλονίκη, Πρωτεύουσα της Μακεδονίας, πατρίδα ...Να σημειώσω ότι η Nintendo είχε ανέκαθεν σαν ήρωά της τον Mario και μετά όλη του την οικογένεια και πως οι περιπέτειές του είναι τα καλύτερα παιχνίδια που αξίζουν στο Game Boy. Το φαινόμενο Mario είναι φυσικά κάτι πολύ περισσότερο από ένα ανθρωπάκι που κινείται μέσα σε λίγα backgrounds και τέσσερις αποχρώσεις του γκρι.

20 ΙΟΥΝΙΟΥ

...Πήρα το πλοίο για την Σάμο. Είναι κανόνας στις διακοπές να μην επισκέπτεσαι φίλους αλλά τώρα είπα να κανω μια εξαίρεση και να του κάνω μία έκπληξη.

...Το ταξίδι κρατάει πολύ περισσότερες ώρες -σχεδόν 20- απ'όσο περί-

μενα, αλλά βρήκα ευκαιρία να κοιτάξω τα ενδιαφέροντα coin-ops που στολίζουν το κατάστρωμα και να ξοδέψω αρκετά. Η Sega με το Game Gear είχε την τιμητική της με τα Space Harrier, Monaco GP... Η Atari ακολουθεί με το το Ninja Gaiden αλλά και το KLAX. Το Game Boy έχει να παλέψει πολύ για να πάρει κάποια μεταφορά από ηλεκτρονικό. Δεν είναι μόνο ότι το ίδιο το μηχάνημα δεν μπορεί να τα μεταφέρει, αλλά η Nintendo δεν κατασκευάζει coin-ops και πρέπει να χτυπάει ξένες πόρτες. Πάντως το Tetris είναι το καλύτερο που υπάρχει από όλα τα μηχανήματα και το Snow Bross δεν είναι καθόλου μακριά από το ηλεκτρονικό. Σίγουρα ασχολούνται πάνω του οι καλύτεροι προγραμματιστές.

21 ΙΟΥΝΙΟΥ Η μεγαλύτερη μέρα στον κόσμο

...Αφιξη στην Σάμο.

...Μετά από αναζήτηση αρκετών ωρών ανακάλυψα ότι ο Σπύρος είχε φύγει για τις διακοπές του στην...Αθήνα.

...Πανικός... μόλις το Lynx και το Game Gear καταβρόχθισαν το απόθεμα με τις μπαταρίες μου. Μόνο το Game Boy έχει ειδικό μηχάνημα επαναφορτιστή.

22 ΙΟΥΝΙΟΥ

...Πήρα το πλοίο για την Αθήνα καθώς αύριο δίνω ένα μάθημα στην Σχολή. Να θυμηθώ να πώ στον Κουσέρα να βάλει την Νομική στα OUT αυτού του μήνα.

...Αυτό το πλοίο είχε πιο καινούρια ηλεκτρονικά αλλά κανένας υπερήρωας δεν συγκρίνεται με το αστέρι της εποχής τον Sonic που μόλις κυκλοφόρησε στο Game Gear. Μόνο το Lynx έχει μείνει χωρίς προσωπικό ήρωα.

23 ΙΟΥΝΙΟΥ

...Δεν είναι η πρώτη φορά που πήγαινα να γράψω μάθημα στην Νομική με την τσάντα γεμάτη cartridges και το Game Gear να αλλάζει τα φώτα των γέρων στο λεωφορείο..

...Τα θέματα δεν ήταν δύσκολα, "Πνευματική Ιδιοκτησία" το μάθημα και αράδιασα εκεί ένα σωρό όμορφα για την πειρατεία στα παιχνίδια και πώς τα cartridges κανενός handheld δεν αντιγράφονται. Ετσι κι αλλιώς δεν θα το πέρναγα το μαθημα γιατί να μην εκνευρίσω λίγο τον καθηγητή;

24 ΙΟΥΝΙΟΥ

...Θα βγάλω το τέλος του μήνα στην Αθήνα. Οπότε προλαβαίνω να γράψω για τις εταιρίες που βρίσκονται πίσω από κάθε μηχάνημα: ότι η Nintendo είναι ακόμα η μεγαλύτερη εταιρεία στον χώρο της κονσόλας και η πρώτη που εμφάνισε handheld, το Game Boy φυσικά. Η Sega βρισκόταν πάντα πίσω από την Nintendo αλλά πρωτοπορούσε στον χώρο των coin-op. Αυτή τη δύναμή της προσπαθεί να χρησιμοποιήσει στις μεταφορές των παιχνιδιών. Οσο για την Atari, ενώ ήταν η πρώτη δύναμη στα τέλη του '70, μετά απλώς την έφαγαν οι υπολογιστές!

25 ΙΟΥΝΙΟΥ

...Σημείωση: το Lynx 2 που αντικαθιστά το παλιό μηχάνημα δεν έχει διαφορές στην τεχνολογία. Είναι απλώς μικρότερο, κομψότερο και επιτέλους παίρνει το cartridge στο πίσω μέρος. Αυτό το ανεβάζει κατά πολύ στον τομέα του χειρισμού και της portability.

26 ΙΟΥΝΙΟΥ

...Ποιά παιχνίδια προτιμάει κάθε μηχάνημα; Το Game Boy έχει άλλη χάρη στα puzzles αλλά τώρα τελευταία βλέπουμε και μερικά arcade adventures. Οταν δανείζεται τίτλους από computers είναι πάντοτε μια από τις πλέον πετυχημένες μεταφορές. Διατηρεί επίσης την πρωτοπορεία στους τίτλους κινηματογραφικών έργων. Το Lynx έχει ιδιαίτερη εκτίμηση σε προγράμματα δράσης και beat'em ups ενώ μαζί μρ το Game Gear έχουν τρελαθεί στα coin- ops.

27 ΙΟΥΝΙΟΥ

...Ποιά εξαρτήματα για Lynx; Μόνο το ComLynx υπάρχει για να παίζετε διπλό μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια.

28 ΙΟΥΝΙΟΥ

...Να φανταστείς ότι υπάρχει κόσμος που κάνει θερινό φροντιστήριο! Ε,ρε coin-op που σας χρειάζεται.

29 ΙΟΥΝΙΟΥ

...Οσο για την κατάσταση στην Ελλάδα: οι αντιπροσωπείες των τριών μηχανημάτων κάνουν ό,τι μπορούν για να φέρουν μηχανήματα και παιχνίδια. Ομως είναι αρκετά συγκρατημένες ακολουθώντας την πάντα ισχνή ελληνική αγορά. Τα παιχνίδια που έρχονται κυκλοφορούν για όλα τα μηχανήματα με αργούς ρυθμούς και αν ηταν να μιλήσουμε για μια πρωτοπορεία στον τομέα του παιχνιδιού, το Game Gear έχει τα πιο φρέσκα προγράμματα (μέχρι και το Sonic the Hedgehog ήρθε τελευταία). Το Game Boy εμφανίζεται με ανάμικτους τίτλους -παλιούς και νέους. Οσο για το τραίνο του προγραμματισμού σε κονσόλα χειρός στην Ελλάδα... μού'ρχονται γέλια μόνο που σκέφτομαι κάτι τέτοιο! Τσάντες, βαλιτσάκια, μεγενθυντές, θήκες για την ζώνη, ειδικά σημειωματάρια, ό,τι μπορείτε να σκεφτείτε από περιφερειακά στο εξωτερικό -όπου το Game Boy κυριαρχεί σ'αυτά- θα αργήσουν να φτάσουν στον Ελληνα gamer (όχι και πολύ πάντως).







Για το χειρισμό κάντε τη σύγκριση μόνοι σας

30 ΙΟΥΝΙΟΥ

...Είχα πει ότι θα αποκάλυπτα το όνομα του Τριανταδυάμπιτου ε; Είπα ψέματα!

DEMONWARE

Μια εταιρία με μεγάλα σχέδια

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Η Demonware έχει την έδρα της στη Φραγκφούρτη, στη Γερμανία, αλλά υπάρχουν μακροπρόθεσμα μεγάλα σχέδια για το μέλλον, αφού ήδη πριν από λίγο καιρό δημιούργησε ένα γραφείο στην Αγγλία. Ιδρύθηκε το 1987 από τον Will Weber που τα ενδιαφέροντά του περιλάμβαναν και την μουσική και αυτό είχε σαν αποτέλεσμα μερικά από τα παιχνίδια της Demonware να έχουν την καλύτερη μουσική επένδυση. Μοιράζονται τα γραφεία τους με την Logic Records, τους παραγωγούς ενός από τα μεγαλύτερα Hit συγκροτήματα του 1990, τους SNAP, που είχαν 5 κορυφαίες επιτυχίες στην Ευρώπη και η μια από αυτές είναι το κομμάτι που ακουγόταν σε μια από τις επιτυχίες της Demonware, το Oops Up. Η Demonware αυτή τη στιγμή θεωρείται σαν ένα από τα μεγαλύτερα Γερμανικά Software Houses και προσελκύει μερικούς από τους κορυφαίους προγραμματιστές συμπεριλαμβανόμενου κι ενός συγγραφέα/γραφίστα Γιαπωνέζικων comics. Τα παιχνίδια της Demonware ήταν προσανατολισμένα σε arcade με πολλές ιδέες παρμένες από τα καλύτερα Ιαπωνικά παιχνίδια, μαζί με την μοναδική τους παρουσίαση.

THE NESTLE GAME

Ο Tim Salabim κατά τη πορεία των πραγμάτων θα εμφανιστεί στην Amiga. Τον Ιανουάριο του '91 η Nestle, η γιγαντιαία ζαχαροπλαστική εταιρεία επινόησε μια νέα παραγωγική ιδέα. Γνωρίζοντας ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια γίνονται όλο και περισσότερο κομμάτι της νεανικής κουλτούρας, ζήτησε από την Demonware να κατασκευάσει ένα Arcade παιχνίδι όπου πρέπει να συλλεχθούν τα προιόντα της Nestle (Kit Kat, Smarties, White Chocolate, Nuts, κτλ). Υπάρχει περιορισμένος χρόνος και πολλές πίστες με ερωτήσεις πολλαπλών απαντήσεων όπου οι επιλογές είναι απαραίτητες γιατί η βασική ιδέα της παραγωγής ήταν το παιχνίδι να παιχτεί μόλις πριν αρχίσουν τα παιδιά το σχολείο. Πολλά μηχανήματα τοποθετήθηκαν σε super-market και γρήγορα το παιχνίδι γίνεται επιτυχία.



Ο μαθητευόμενος Tim Salabim ξεκινάει το ταξίδι του μέσα σε ένα παλιό πύργο όπου ψάχνει για το δωμάτιο των ερωτήσεων. Μπορεί να μαζέψει μερικά extra γλυκά για να αυξήσει τη δύναμή του. Οι τυπικοί εχθροί του προσπαθούν να κάνουν κακό στον Tim στο δρόμο του για το δωμάτιο των ερωτήσεων. Στο δεύτερο επίπεδο, ο Tim πρέπει να πηδάει και να χρησιμοποιεί το μαγικό ραβδί για να βρει τον κρυμένο θησαυρό. Η πίστα στον ουρανό είναι η τελευταία με κρυμμένα σημεία και είναι αρκετά πολύπλοκη. Θα κυκλοφορήσει στα βασικότερα formats με 200 οθόνες, 7 κόσμους, 700 εχθρούς, mode για 2 παίχτες ταυτόχρονα και πολλά άλλα features.

THE MIND POSSESSING ALIENS FROM HYPERSPACE

Πρόκειται για ένα νέο παιχνίδι adventure-action-σκέψης σε στυλ σπαζοκεφαλιάς. Αυτό το παιχνίδι τρόμου, εισβολής από το διάστημα, δεκαετίας '50 είναι το πιο παράξενο πράγμα που έχετε δει ποτέ. Humor και προσοχή σε ασυνήθιστα γραφικά έχουν προτεραιότητα. Θα ελέγχεται από menu και μπορεί να παρομοιαστεί σαν μια διασταύρωση μεταξύ μιας παραγωγής των Delphine και Cinemaware. Ογδόντα τοποθεσίες με scrolling οθόνες και ευρεία αλληλεπίδραση μεταξύ των χαρακτήρων που υπάρχουν στην οθόνη. Ερωτήσεις πολλαπλών απαντήσεων επιτρέπουν μεγαλύτερη περιπλοκότητα. Arcade κομμάτια θα συνδιάζονται με το υπόλοιπο παιχνίδι ώστε να απευθύνεται σε μεγαλύτερο κοινό. Το animation θα περιλαμβάνει κίνηση του background όπως και των βασικών χαρακτήρων. Ο θαυμαστός κόσμος του παρελθόντος θα κυκλοφορήσει πολύ σύντομα.

SUPER DARYNA

Είναι ένα εντυπωσιακό διαλογικό action adventure με στοιχεία από role playing. Πάνω από 8 διαφορετικούς κόσμους θα περιστοιχίζουν οι 1500 οθόνες του. Το bonus θα είναι μια αληθινά Γιαπωνέζικη αίσθηση και παρουσίαση. Γύρω στους 100 χαρακτήρες θα παλέψουν και θα επικοινωνήσουν με μερικά πραγματικά πανίσχυρα όπλα. Spells, παράξενα όντα και puzzles φτιάχνουν έναν ατμοσφαιρικό και γιγαντιαίο κόσμο για εξερεύνηση. Διαφορετική προοπτική έχει το παιχνίδι ανάλογα με το mode στο οποίο παίζει ο παίκτης. Οταν περπατάς, για παράδειγμα, εμφανίζεται ένα πλάνο.

OOPS UP II

Η συνέχεια ενός από τα best sellers της Demonware και όχι άσχετο με το Pang! 100 ακόμα συναρπαστικά επίπεδα περιμένουν τον παίκτη. Μόλις αρχίσετε να παίζετε αυτή την έκδοση θα έχετε κολλήσει, αφού έχει

πολλά νέα στοιχεία και συστατικά. Νέες επιλογές όπλων, ακόμα περισσότεροι εχθροί και πίστες που αποτελούνται από οθόνες που κάνουν scroll. Το ότι μετακινείστε αριστεράδεξιά σε μια μεγάλη περιοχή χωρίς να ξέρετε τί θα εμφανιστεί όταν πάτε στην άλλη οθόνη προσθέτει περισσότερη δράση. Μια ή 10 τέτοιες scrolling οθόνες μπορεί να αποτελούν μια πίστα! Δεν έχετε παρά να περιμένετε!

STARLIGHT JOURNAY

Θα μπορούσε να είναι ένα κλώνος του Elite, αλλά αυτό επεκτείνεται περισσότερο! Διοικείτε έναν στόλο από διαστημόπλοια σ'ένα παιχνίδι γρήγορων 3D vector γραφικών. Συνδιάζοντας puzzles με στοιχεία στρατηγικής όπως επίσης και πιστολίδι, εμφανίζεται σαν να τα έχει όλα. 100 αποστολές και καταστάσεις παραμονεύουν το διαστημόπλοιο. Βρείτε, μαζέψτε και μεταχειριστείτε ακατέργαστα υλικά, μηχανήματα όπως επίσης κτίστε την διαστημική σας αυτοκρατορία. Επινοήστε φανταστικά νέα συστήματα και όπλα και αν είστε πραγματικά έξυπνοι μπορείτε να σχεδιάσετε το δικό σας διαστημόπλοιο. Ενα μεγάλο menu που περιέχει σχεδόν τα πάντα στην οθόνη περιλαμβάνοντας επιλογή του πιλότου σας από μια ομάδα 50 ατόμων με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά (Iq's, bio, profile και personalities).



GATEWAY

Είναι στο αρχικό του στάδιο, αλλά βλέποντας το demo φαίνεται ότι πρόκειται να είναι γρήγορο και εξαιρετικά playable παιχνίδι.

Δεν είναι άλλο ένα Space Harrier, αλλά μια βελτίωση στην ιδέα. Γρήγορη κίνηση, όπου πρέπει να οδηγήσετε το σκάφος σας μέσα από έναν κατακλυσμό από πέτρες, τέρατα και κινούμενα αντικείμενα. Εμφανίζονται κακοί στο τέλος κάθε πίστας και τα sprites είναι πολύ καλής ποιότητας. Ηδη το παιχνίδι είναι πολύ καλό, αλλά η προσθήκη υποπιλότων που σχεδιάζεται θα προσθέσει εθιστικότητα. Το animation των τεράτων και των εχθρών θα φαίνεται περισσότερο αν σταματήσετε να αντιμετωπίζετε τα περιστροφικά τερατώδη φιδια με τους απίστευτους εχθρούς. Ερχεται μαζί με lazer gun!

Τέλος, το **APIDYA**, είναι ένα κάθετου scrolling shoot-em-up με μερικά από τα πιο εντυπωσιακά γραφικά που έχετε δει! Επίσης -τεχνικά- θα έχει μερικά από τα πιο εντυπωσιακά εφφέ, καθώς ελέγχετε ένα έντομο.

Προσέξτε τα φτερά του εντόμου όταν ακουμπάει στο νερό κάνοντας ένα κυμματιστό εφφέ.

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΤΕΡΑΣΤΙΑ
ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



ΜΕΓΑΛΕΣ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

ΑΚΟΜΑ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
- HYUNDAI
- GOLDSTAR
- I.C.E.
- ALTEC
- VEGAS
- AMSTRAD CPC+
- AMIGA 2000

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
- CITIZEN
- SEIKOSHA
- STAR

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
- Motherboards
- Hard Disks
- Modems
- Κάρτες Επέκτασης
- Οθόνες

ΠΟΛΛΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
&
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ
- ATARI 2600
- AMSTRAD 4000
- SEGA
- ATARI LYNX

ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

AMIGA 500

DISK DRIVE 3.5"
DISK DRIVE 5.25"
ΜΝΗΜΗ 512 KB
ΜΝΗΜΗ 1.5 MB
HD 20 MB
MODEM

TV MODULATOR
VIDEO DIGITISER
ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ
GENLOCK
ΚΑΛΩΔΙΟ SCART

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ ΤΗΛ. 3625024

RGB

red green blue

IN

Οι Ολυμπιακοί αγώνες, ο Ολυμπιακος, η αρχαια Ολυμπία, η Ολυμπία (ξέρετε, η ξαδέρφη του Μαυρέλου), ο Ολυμπος, οι μηχανές Olympus κι ο Αλέφαντος (αυτός δεν κολλάει εδώ, αλλά και πού κολλάει;)

OUT

Οι συκοφάντες, τα βραστά κολοκυθάκια, τα θρίλερ που προκαλούν γέλιο, οι άπιστες γυναίκες, το "χιόνι" στην τηλεόραση, τα αυτοκινητιστικά δυστυχήματα, οι ξαφνικές βροχές του Μάη και τα "συμβατά" που δεν είναι 100% συμβατά!



Αυτή η Μπενς Μότορ Βάγκεν είναι το πρώτο βενζινοκίνητο αυτοκίνητο και κατασκευάστηκε το 1876!

ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Ναί, αυτή τη φορά είναι γυναίκα! Και είναι και όμορφη! Καστανή, με γκριζογαλαζοπράσινα μάτια, ψηλή και καλοσχηματισμένη. Δεν ήταν όμως αυτοί οι λόγοι αρκετοί για να γίνει το πρόσωπο του μήνα:

Εργάστηκε αφιλοκερδώς για το περιοδικό και συνέβαλε κι αυτή με τον τρόπο της για να βγεί το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Είναι σεμνή, απλή και μιλάει με όλο τον κόσμο. Δεν παρεξηγείται εύκολα, αλλά άμα ξινίσει τα μούτρα της καλύτερα να μήν την πλησιάσετε.



Μια φορά τόλμησε ο αρχισυντάκτης να της πει κάτι δικά του περίεργα και τον αγριοκοίταζε μια βδομάδα ολόκληρη!

Δεν αρνείται ποτέ καμμία δουλειά και όλοι έχουν να λένε για την προθυμία και την εργατικότητά της. Οπως όλοι βέβαια έχει κι αυτή τα στραβά της: είναι αρκετά γκρινιάρα και πεισματάρα και ακόμα ...αφήστε αυτό δεν θα σας το πούμε! Της αρέσουν τα καυτερά σουβλάκια, ενώ αποφεύγει με κάθε θυσία την βροχή.

Εκείνο που δεν δέχεται με τίποτα (χρυσή την κάναμε, αλλά πού αυτή) είναι να στηθεί μπροστά στο φακό, γι'αυτό και δεν βλέπετε φωτογραφία της. Το μεγάλο της αμόρε δεν μας το αποκαλύπτει, της αρέσουν βλέπετε τα μυστικά.

Δεν πειράζει Αννούλα, ας το παίζεις σκληρή, εμείς ξέρουμε οτι είσαι χρυσή καρδιά και σ'αγαπάμε!

ΟΠΟΙΟΣ ΦΥΛΑΕΙ ΤΑ ΡΟΥΧΑ ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΝΤΕΜΟΝΤΕ!

ΕΙΠΑΝ...

Μπορώ ν'αντισταθώ σε ο,τιδήποτε εκτός από τον πειρασμό.

Oscar Wilde

Μέσα στην άπειρη καλοσύνη του, ο Θεός έδωσε την βροχή στους Αγγλους για να τους προμηθεύσει ένα αιώνιο θέμα συζητήσεων.

Sester Anotny

Επιτροπή είναι μια ομάδα ατόμων που χωριστά δεν μπορούν να κάνουν τίποτα, αλλά συλλογικά μπορούν να αποφασίσουν οτι τίποτα δεν μπορεί να γίνει.

Ανώνυμος

Μερικές φορές εύχομαι να ερωτευθώ. Τουλάχιστον τότε ξέρεις ποιός είναι ο αντίπαλος.

Peter Ustinov

Τα καλά κορίτσια πάνε στον Παράδεισο. Τα κακά πάνε παντού εκτός από 'κεί.

GK THE BEST

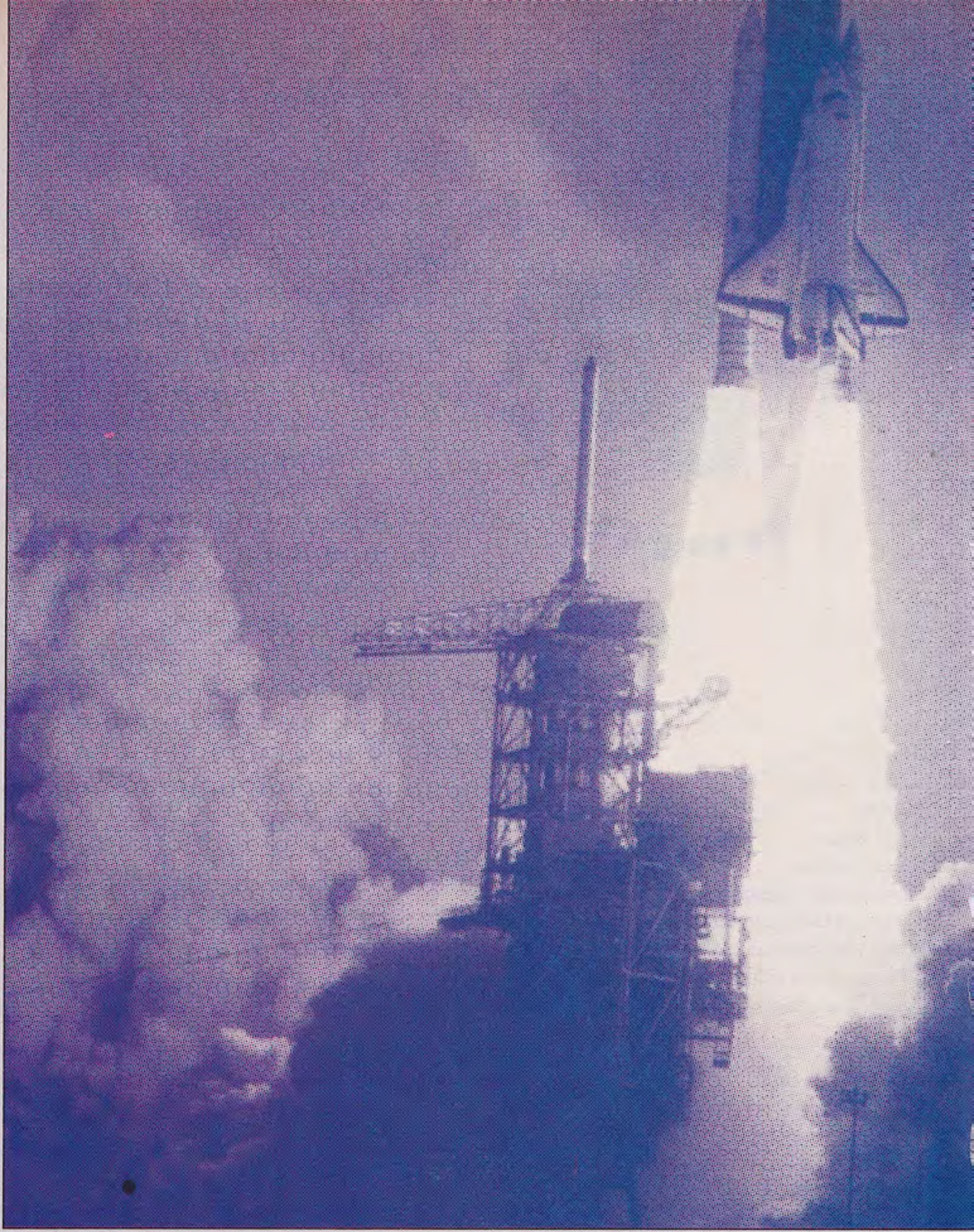
Η Δημοκρατία είναι πολύ καλή για να την μοιράζεσαι με τον καθένα.

Ανώνυμος

Βγαίνω και ίσως αργήσω.

Τελευταίες λέξεις του J.Oates

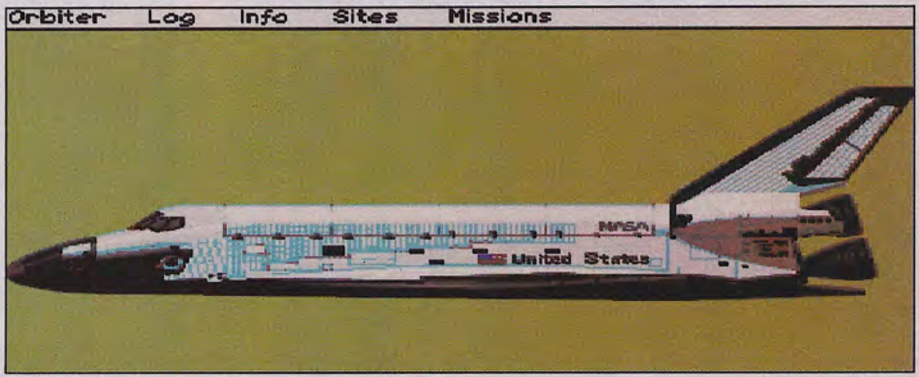
SHUTTLE

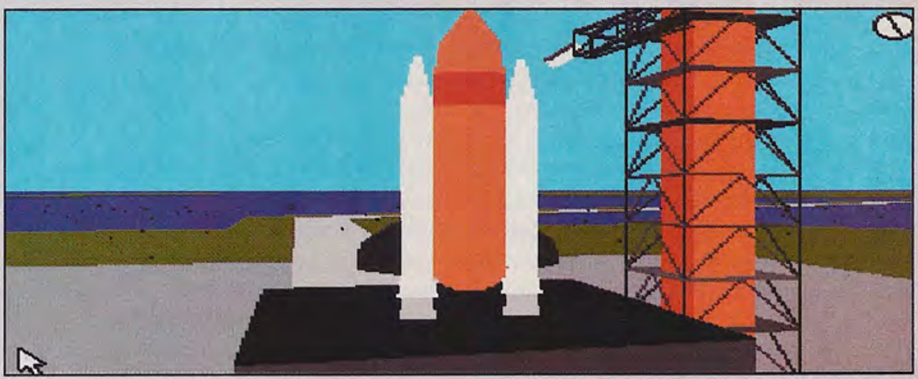


Από τον καιρό που ο άνθρωπος άρχισε την εξερεύνηση του Διαστήματος, εγκαινιάζοντας τις πρώτες διαστημικές πτήσεις με τον Σπούτνικ και τον Yuri Gagarin, έχουν περάσει λιγότερα από 40 χρόνια. Από τα πρώτα πειραματικά κατασκευάσματα της δεκαετίας του '50 και του '60, φτάσαμε στα σύγχρονα διαστημόπλοια, το Space Shuttle, το Buran, το Hermes κ.α. Ευκαιρία λοιπόν να γνωρίσουμε από κοντά αυτό το θαύμα της σύγχρονης μηχανικής που ο κόσμος γνώρισε για πρώτη φορά με την πρώτη πτήση του Columbia, στις 12 Απριλίου του 1981, με κυβερνήτη τον John Young και πιλότο τον Robert Crippen.

HOUSE	VIRGIN
FORMAT	PC
TEST	PC
ΤΟΥ	Β. ΛΟΥΜΗ







Λίγη ιστορία δεν βλάπτει ποτέ...

Η ανάγκη για ένα επαναχρησιμοποιούμενο σκάφος για διαστημικές πτήσεις έγινε φανερή από τα πρώιμα στάδια του διαστημικού προγράμματος των ΗΠΑ, ειδικά καθώς το κόστος του Διαστημικού Προγράμματος είχε γίνει εξαιρετικά μεγάλο, καθώς οι ΗΠΑ προσπαθούσαν να προλάβουν την πρωτοπόρο -τότε- ΕΣΣΔ. Νωρίς στη δεκαετία του '70, άρχισαν οι μελέτες και τα πρώτα σχέδια για ένα επαναχρησιμοποιήσιμο σκάφος, με στόχο να είναι επιχειρησιακά έτοιμο πριν το τέλος της δεκαετίας. Τελικά μετά από πολλές καθυστερήσεις, τον Απρίλιο του 1981, ο κόσμος ολόκληρος παρακολουθούσε στις οθόνες του το καμάρι της NASA να προσγειώνεται στη βάση Edwards στην Καλιφόρνια -θυμάμαι πως εκείνη την εποχή είχαμε καρφωθεί όλοι στην οθόνη της ΕΡΤ και παρακολουθούσαμε με αγωνία την απευθείας μετάδοση της προετοιμασίας, την εκτόξευση, την πτήση, και μερικές μέρες μετά, την προσγείωση!

Οταν κοιτάζει κανείς το SHUTTLE, φέρνει στο μυαλό αυτές τις στιγμές και βέβαια την τραγική κατάληξη του δεύτερου σκάφους του στόλου, του Challenger -τι ειρωνία!- που σκορπίστηκε στους ουρανούς 73 δευτερόλεπτα μετά την εκτόξευσή του από το διαστημικό κέντρο Κέννεντυ, στις 28 Ιανουαρίου του 1986... Με όλα αυτά και με δεδομένο ότι το Space Shuttle είναι ένα από τα κορυφαία σύμβολα της τεχνολογικής προόδου του ανθρώπου και της προσπάθειας κατάκτησης της Φύσης, είναι φυσικό να αισθάνεται κανείς μεγάλη περιέργεια, και σχεδόν δέος, όταν έρχεται η ώρα να παίξει αυτό το "παιχνίδι".

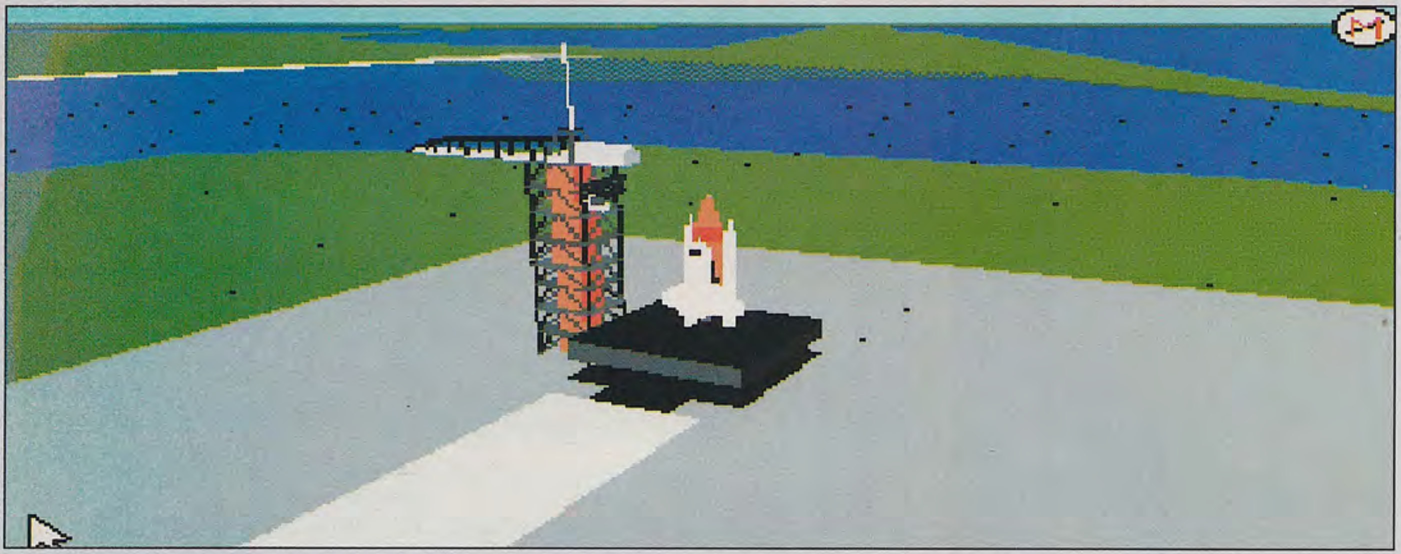
Τεχνικά στοιχεία

Ο προσομοιωτής αυτός δεν έχει ιδιαίτερα μεγάλες απαιτήσεις σε υλικό: αρκεί μια κάρτα CGA, ένα απλό XT και ένας σκληρός δίσκος. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πληκτρολόγιο, το ποντίκι ή το χειριστήριο αν θέλετε, για τις διάφορες λειτουργίες του παιχνιδιού. Φυσικά, πέρα από τη CGA μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και υψηλότερη ανάλυση - EGA ή VGA. Δυστυχώς, στην υψηλή ανάλυση δεν υποστηρίζονται 256 χρώματα, αλλά μόνο 16, ενώ και η χρήση του χειριστηρίου είναι μάλλον αδύνατη - τουλάχιστον εγώ δεν κατάφερα να κάνω το σκάφος να υπακούει ικανοποιητικά στις εντολές μου! Καλύτερα να χρησιμοποιήσετε το πληκτρολόγιο για τον έλεγχο της πτήσης και των διάφορων οργάνων.

Εχουν τα διαστημόπλοια manual;

Μια και μιλάμε για όργανα, το Shuttle περιέχει ΠΟΛΛΑ! Και όταν λέμε πολλά, εννοούμε καμμιά εκατοστή διακόπτες, βαλβίδες, οθόνες, κουμπιά και ό,τι άλλο βάζει ο νους σας, κατανεμημένα σε αρκετούς πίνακες μέσα στο πιλοτήριο: εμπρός, πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά... Περιττό είναι βέβαια να τονίσουμε πόσο απαραίτητο είναι να εξοικιωθείτε με τα διάφορα όργανα, αν θέλετε να καταλαβαίνετε τι γίνεται με το παιχνίδι...

Για καλή σας τύχη, εκτός από δύο πολύ περιεκτικά εγχειρίδια με οδηγίες, το πακέτο περιλαμβάνει και ένα μεγάλων διαστάσεων χάρτη των διαφόρων οργάνων. Πολύ χρήσιμος, ειδικά αν τον κρεμάσετε κάπου κοντά σας όταν τρέχετε το πρόγραμμα... Στα δύο εγχειρίδια, θα βρείτε ακόμη όλες τις πληροφορίες που θα χρειαστείτε για να εκτελέσετε τις πτήσεις



και τις αποστολές σας. Στο μικρότερο από τα δύο, υπάρχουν λεπτομερείς οδηγίες για τη διαδικασία που πρέπει να ακολουθήσετε για την απογείωση, την προσγείωση, την μετάβαση σε τροχιά περιφοράς γύρω από τη Γη, την εκτόξευση και την περισυλλογή δορυφόρων κ.α. Διαβάζοντας αυτό και μόνο το κομμάτι των εγχειριδίων, δεν μπορεί κανείς παρά να θαυμάσει το επίτευγμα που αποτελεί πραγματικά κάθε μία από τις πτήσεις της Διαστημικής Σαίτας και το θάρρος και την ικανότητα όλων όσοι συντελούν σε αυτές!

Στο χέρι σας είναι να γίνετε και εσείς ένας από αυτούς. Μόνο που πρώτα, πρέπει να διαβάσετε και το δεύτερο εγχειρίδιο που συνοδεύει τον προσωμοιωτή, για να μάθετε τη χρήση του, καθώς και τη χρήση και τη σημασία των διαφόρων οργάνων και τις διαδικασίες εκτέλεσης των διαφόρων ελιγμών. Οσοι έχουν συνηθίσει να παίζουν τα παιχνίδια χωρίς να διαβάζουν τις οδηγίες χρήσεις (ίσως και γιατί δεν τις έχουν...), καλά θα κάνουν να ξεχάσουν κάθε προσπάθεια να παίξουν το παιχνίδι! Βέβαια, δεν είσαστε έρμαιο στα χέρια των οδηγιών: το πρόγραμμα διαθέτει βοήθεια σε διάφορα επίπεδα, από απλές υπενθυμίσεις για τους έμπειρους (ή τολμηρούς) αστροναύτες, μέχρι "πιάσιμο από το χεράκι" θα λέγαμε για τους πρωτόπειρους. Πραγματικά, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε: απλά, στην αρχή μπορεί να μην καταλαβαίνετε και πολλά από όσα γίνονται, αν δεν διαβάσετε πρώτα τις οδηγίες!

Βόλτα στο Διάστημα

Θα πρέπει να πούμε ότι εδώ δεν έχουμε ένα παιχνιδάκι για αυτούς που θέλουν να περάσουν λίγη ώρα ξεκούραστα, με πολύ πιστολίδι και 100 sprites στην οθόνη! Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα σοβαρό προσομοιωτή της Διαστημικής Σαίτας, με δυνατότητα πραγματικής προσομοίωσης όλων των γεγονότων σε "πραγματικό χρόνο", που σημαίνει ότι αν το θέλετε, θα χρειαστείτε 7 ολόκληρες ώρες μόνο για να μετακινήσετε το σκάφος από το υπόστεγο στην εξέδρα εκτόξευσης! Με ανάλογο τρόπο, θα χρειαστεί να αφήσετε τον υπολογιστή ανοιχτό για μέρες ολόληρες, μέχρι να ολοκληρωθεί η αποστολή σας -πάλι καλά που υπάρχει και η δυνατότητα pause, γιατί διαφορετικά, το πιθανότερο είναι το



σκάφος σας να καιγόταν στην ατμόσφαιρα κάθε φορά που η νύστα θα σας οδηγούσε στο κρεβάτι σας!

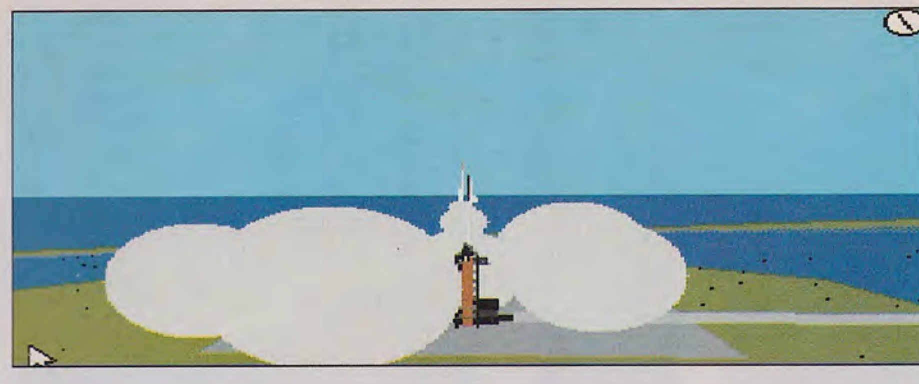
Για την προσομοίωση χρησιμοποιείται η τεχνική των "πολυγώνων", όπου κάθε αντικείμενο σχεδιάζεται από πολλά πολύγωνα. Γενικά, τα διάφορα αντικείμενα είναι αρκετά καλά σχεδιασμένα, με αρκετές λεπτομέρειες, αν και τα σκηνικά δεν είναι πολύ πλούσια. Ευτυχώς, υπάρχει η δυνατότητα να κοιτάτε τη δράση από πολλές διαφορετικές γωνίες, μιας και μπορείτε να μετακινείτε τη νοητή "κάμερα" σε διαφορετικές αποστάσεις από τα αντικείμενα και να την στρέφετε κατά τους τρεις άξονες. Μπορείτε έτσι να πάρετε μερικές πολύ εντυπωσιακές σκηνές από την πτήση.

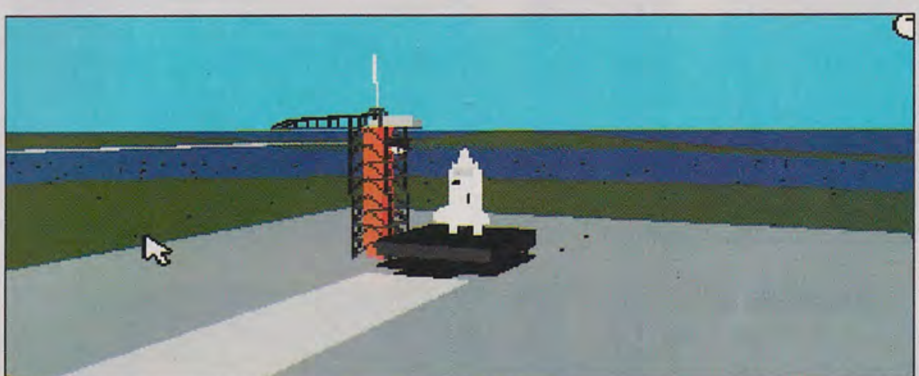
Οσο για την ταχύτητα, είναι αρκετά μεγάλη, τουλάχιστον στα γρήγορα μηχανήματα που δοκιμάσαμε τον προσομοιωτή. Σε πιο αργά μηχανήματα πάντως, δεν θα πρέπει να παρουσιάζονται προβλήματα, ειδικά επειδή και η κίνηση μας φάνηκε ιδιαίτερα φυσική και ομαλή, παρόλα τα 16 χρώματα και τη σχετικά χαμηλή ανάλυση (αλλά πάλι, σε ανάλυση 640x480x256, η απόδοση θα ήταν σίγουρα πολύ μικρότερη, ίσως γι'αυτό να μην υποστηρίζεται τέτοια ανάλυση...). Ο ήχος τώρα, έχει τα υπέρ του έχει και τα κατά του: ως γνωστόν, στο Διάστημα δεν μεταδίδεται ο ήχος, παρόλες τις εκωφαντικές εκρήξεις του Πολέμου των Αστρων! Ετσι, η απουσία ήχου στις διαστημικές σκηνές, μάλλον προσθέτει στην προσομοίωση της μαγείας του διαστήματος, παρά αφαιρεί. Ισως πάλι, αν υπήρχε κάποιος "θόρυβος" του διαστήματος από καιρό σε καιρό στον ασύρματο, να ήταν καλύτερα... Και βέβαια, αυτά ισχύουν για όσους δεν διαθέτουν μια κάρτα ήχου. Και εκείνοι που διαθέτουν όμως, δεν βρίσκονται σε πολύ καλύτερη μοίρα, μια και οι ήχοι είναι πάλι ελάχιστοι.

Τελικά, δεν μπορούμε να αποφασίσουμε: is it a feature, or a bug?

Χειρισμός και Αποστολές

Στην πράξη τώρα, ο χειρισμός των διαφόρων οθονών γίνεται με ένα γραφικό τρόπο, χρησιμοποιώντας μενού και παράθυρα, περίπου όπως τα Windows. Αρχικά, μπορεί κανείς να επιλέξει μια demo παρουσίαση του παιχνιδιού, που παρουσιάζει πολλά από τα βασικά στοιχεία που θα χρειαστείτε αργότερα. Διαφορετικά, μπορεί να καθορίσει μια σειρά από παραμέτρους, όπως το σημείο απ'όπου θα αρχίσει η προσομοίωση (εξέδρα εκτόξευσης, σε τροχιά, σε φάση προσγείωσης κλπ), τη χρονική στιγμή έναρξης, το ρυθμό ανανέωσης της οθόνης, το επίπεδο της λεπτομέρειας στην παρουσίαση των διαφόρων αντικειμένων, το επίπεδο της βοήθειας, την ώρα και το μέγεθος μιας ημέρας





σε πραγματικό χρόνο κ.α.

Υπάρχουν πολλές διαφορετικές αποστολές που μπορείτε να εκτελέσετε, αλλά μόνο αν έχετε φτάσει στο απαραίτητο επίπεδο, δηλαδή με κάθε αποστολή που ολοκληρώνετε σας δίνεται η δυνατότητα να προχωρήσετε στην επόμενη. Δεν θα ήταν πάντως άσχημο να δοκιμάζετε αρκετές φορές μια αποστολή προτού προχωρήσετε στην επόμενη, μιας και αυτές διαρκώς δυσκολεύουν και θα πρέπει να είστε καλά εξοικειωμένοι με την προσομοίωση για να αντιμετωπίσετε τις δυσκολίες των μετέπειτα αποστολών.

Πάντως, η πρώτη σας αποστολή είναι σχετικά εύκολη. Αναλαμβάνετε να οδηγήσετε τη Σαίτα σας στον διάδρομο προσγείωσης, χωρίς τη χρήση προώθησης, αλλά με ελεύθερη πτήση, αφού πρώτα μεταφερθείτε κοντά του πάνω σε ένα κατάλληλα μετασκευασμένο Boing 747. Παρόλο που δεν είναι πολύ δύσκολη υπόθεση, θα χρειαστεί να προσέξετε την ταχύτητά σας, μια και δεν έχετε καθόλου μηχανές στη διάθεσή σας και η απώλεια στήριξης σε αυτή την περίπτωση φέρνει εύκολα την καταστροφή. Αν τα καταφέρετε σε αυτή την πρώτη αποστολή, τότε πια μπορείτε να περάσετε στις επόμενες, δηλαδή να πετάξετε πραγματικά στο διάστημα, να εκτελέσετε πειράματα κλπ. Σε αυτό το σημείο να επαναλάβουμε πάλι ότι καλό είναι να χρησιμοποιείτε το πληκτρολόγιο για τους διάφορους χειρισμούς, γιατί παρέχει μεγαλύτερη ακρίβεια και σταθερότητα, σε αντίθεση με το χειριστήριο, που 99% θα σας κάνει να συντριβείτε! Να έχετε επίσης υπόψη σας ότι μπορείτε να ορίσετε και να αλλάζετε κατά βούληση το ρυθμό της προσομοίωσης, ώστε κάποιες φάσεις που σας ενδιαφέρουν περισσότερο να εκτελούνται σε πραγματικό χρόνο, ενώ κάποιες άλλες να "τρέχουν" πιο γρήγορα, ώστε να μην χάνεται το ενδιαφέρον σας και να μπορείτε να συγκεντρωθείτε σε κάποια σημεία που απαιτούν ιδιαίτερη προσοχή, όπως στην συλλογή ενός δορυφόρου για επισκευή και την επιστροφή του στο διάστημα.

Προσγείωση...

Συνολικά, πρόκειται για μια πολύ σοβαρή προσπάθεια προσομοίωσης της λειτουργίας ενός Space Shuttle, με πολλές λεπτομέρειες, ενδιαφέρουσες αποστολές και πολλές δυνατότητες ρύθμισης. Τα γραφικά είναι καλά, αν και σχετικά φτωχά, η κίνηση πολύ ομαλή, ο χειρισμός αρκετά απλός, παρόλες τις πολλές πραγματικά οθόνες χειρισμού και η απόκριση στις διάφορες εντολές πολύ καλή. Στον τομέα του ήχου, τα πράγματα δεν είναι πολύ ευχάριστα, μολονότι η απουσία ήχων σε ορισμένα σημεία μάλλον προσθέτει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, όπως είπαμε και πιο πάνω. Οσοι ενδιαφέρεστε για μια προσομοίωση σοβαρή, κοιτάχτε το οπωσδήποτε, δεν θα βγείτε γελασμένοι! Και όπως και να το κάνουμε και μόνο η ιδέα του να πετάξει κανείς με το Space Shuttle, είναι ικανή να σε γεμίσει δέος και αδημονία!

Ρεαλισμός

Κάτι που μας άρεσε ιδιαίτερα ήταν η προσοχή και η φροντίδα που έχει δοθεί στο παιχνίδι, ώστε να γίνει πιστό όσο είναι δυνατόν στο πρωτότυπο. Μικρές λεπτομέρειες που αναδεικνύουν τις αρετές του συνόλου. Οπως η γλώσσα που χρησιμοποιείται στην επικοινωνία Σαιτας-Κέντρου Ελέγχου, που είναι "ελεύθερη" και συνάμα εξειδικευμένη, όχι "ξερές" εντολές μόνο, αλλά και αστειάκια, καλωσορίσματα κ.α. Πολύ καλά είναι και τα γραφικά των πινάκων ελέγχου, όπως και το γεγονός ότι καθένα από τα όργανα του σκάφους παρουσιάζει μια πλειάδα πληροφοριών κάθε στιγμή, ενώ οι οθόνες CRT δείχνουν σαν να τρέχουν πράγματι κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας των στοιχείων της πτήσης. Και βέβαια, για να εκτελέσετε μια λειτουργία είναι συχνά αναγκαίο να τροφοδοτήσετε κάποιον υπολογιστή με τα απαραίτητα στοιχεία και να τρέξετε το ανάλογο πρόγραμμα -δεν έχουν γίνει απλοποιήσεις του στυλ "πατάω ένα κουμπί και αρχίζει η προσγείωση".

ΓΕΝΙΚΑ

Εχουμε αναφέρει πολλές φορές οτι τα κριτήρια που χρησιμοποιούνται στα παιχνίδια αυτού του είδους, είναι πολύ διαφορετικά από τα υπόλοιπα. Το βάρος δίνεται στο ρεαλισμό, την αντοχή στο χρόνο και την ευκολία χειρισμού. Και στους τομείς αυτούς η Virgin έχει καταφέρει πολλά πράγματα, δίνοντας στο Shuttle τη θέση που του αξίζει. Αν μή τί άλλο, είναι και πρωτότυπο σαν θέμα!



86%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

5...4...3...2...1...
Go Baby, Go!

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	77
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΓΕΝΙΚΑ	**88**

GAME REVIEW

GRAND PRIX

FORMULA ONE

HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	AMIGA 1MB
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ**

"Ωχχ! Κανένα αποτυχημένο Simulator θα μου πάσαρε πάλι", σκέφτηκα μόλις ο αρχισυντάκτης μου έδωσε το Formula One GP. Αλλά μόλις είδα την εταιρία που το κατασκέυασε είπα: Δεν μπορεί, Microprose; Οντως τα πράγματα είχαν όπως ακριβώς υποψιαζόμουν. Αντί για "ένα ακόμα" εξομοιωτή αυτοκινήτου, βρήκα κάτι το φανταστικό στο Formula One GP. Ανοίγοντας το πακέτο έβαλα γρήγορα γρήγορα την πρώτη δισκέτα στον υπολογιστή, ενώ συγχρόνως έριχνα και καμμιά κλεφτή ματιά στο manual. Φορτώνοντας την εισαγωγή ενθουσιάστηκα από τα πολύ προσεγμένα και καλά γραφικά του, αλλά ακόμα είχα τις αμφιβολίες μου για το τί επρόκειτο να επακολουθήσει.



ΣΕΝΑΡΙΟ



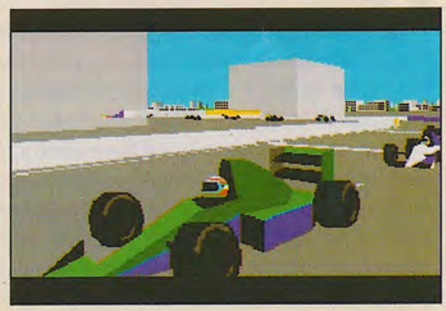
Τι υπόθεση θα μπορούσε να έχει ένα simulator, και ειδικά της Microprose! Ξεκινάτε έχοντας έναν από τους οδηγούς που σας προσφέρει το πρόγραμμα έπειτα από την όμορφη εισαγωγή (και να είστε σίγουροι ότι είναι αρκετοί οι οδηγοί που μπορείτε να διαλέξετε) και ξεκινάτε ή κάνοντας κάποιο training ή μπαίνοντας κατ'ευθείαν στο κυρίο μέρος του παιχνιδιού που αρχίζουν τα World Circuit, όπου και θα αρχίσετε να παρανοείτε και να τρελλαίνεστε από τις πολλές πίστες και χώρες όπου μπορείτε να διαλέξετε. Σιγά-σιγά λοιπόν άρχιζα να σιγουρεύομαι όλο και περισσότερο για την ποιότητα του προγράμματος (βλέπετε Microprose είναι αυτή, όχι παίξε γέλασε). Ετσι λοιπόν με λίγα λόγια βρίσκεστε μπροστά σε ένα σωρό πίστες Grand Prix: Australia, Japan, Espana, Portugal, Italia, Belgique, Hungarian, British, France και, και, και...... (άμα αριθμήσω σε ποιές χώρες μπορείτε να πάτε ακόμα, θα γεμίσει το άρθρο και θα φωνάζει ο αρχυσιντάκτης!). Ακόμα πιο ολοκληρωμένο θα γινόταν αν υπήρχε κάποια επιλογή για την δημιουργία κάποιας πίστας που θα μπορούσε να κατασκευάσει ο ίδιος ο παίκτης με κάποιον Editor, αλλά δυστυχώς δεν γίνεται αυτό.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Πολύ καλή παρουσίαση και όχι μόνο αυτό: έχουμε να κάνουμε με ένα είδος 3D graphics τα οποία θα ευχαριστήσουν και τον πιό απαιτητικό οδηγό.. εεε παίκτη ήθελα να πώ. Υστερα από το πρώτο σοκ που ίσως πάθετε από την μικρή (δυστυχώς) εισαγωγή, θα μπείτε στα κυρίως menu του παιχνιδιού, τα οποία όπως θα δείτε είναι αρκετά. Ο ήχος είναι αρκετά καλά τοποθετημένος, ώστε να δημιουργεί στον παίκτη την αίσθηση ότι βρίσκεται σ'ένα κανονικό αγώνα Formula 1. Μην περιμένετε να ακούσετε κάποια ποκιλία μουσικών (εκτός φυσικά από εκείνη της εισαγωγής η οποία είναι πολύ καλή), αυτό φυσικά δεν μειώνει ούτε στο ελάχιστο τον ήχο του παιχνιδιού, αφού έχουμε να κάνουμε με βρουμ, βζιν, κλπ, ήχοι οι οποίοι βρίσκονται όπως είπαμε σε πολύ καλα επίπεδα. Τα χρώματα του παιχνιδιού δίνονται με πολλές αποχρώσεις με αποτέλε-







σμα να δημιουργούν μια ωραία εικόνα στον παίκτη. Εχουμε προπάντων να κάνουμε με πολλές αποχρώσεις του γκρί και γενικά σκούρων χρωμάτων, χωρίς αυτό να μειώνει έστω και ελάχιστα την υπόλοιπη εικόνα του παιχνιδιού. Κάτι που ήθελα να τονίσω είναι ότι αυτό που με δυσαρέστησε λίγο είναι, ότι ενώ το παιχνίδι ξεκινάει με μια πολύ καλή εισαγωγή, όταν θα προχωρήσετε στα "ενδότερα" τα γραφικά χάνουν λίγο με αποτέλεσμα να υπάρχει κάποια διαφορά. Ετσι η αίσθηση που δημιουργείται είναι λίγο (πολύ λίγο) κακόγουστη, αλλά σε μικρή δόση.

Αφησα για το τέλος την ποιότητα και την ομαλότητα που έχει το Animation του παιχνιδιού, γιατί εδώ σηκώνει πολύ συζήτηση. Είναι σε πολύ υψηλά επίπεδα, κάνοντάς σας να θέλετε να παίζετε όλο και περισσότερο, (ίσως να είναι και αυτό το μεγάλο του ατού, που το έκανε να βγει το καλύτερο Simulation game της περασμένης χρονιάς). Η φυσικότητα στην κίνηση που δίνει το αυτοκίνητο στο δρόμο και η ομαλότητα που δίνουν τα υπόλοιπα Sprites κατα την διάρκεια κάποιου αγώνα θα σας αφήσει με ανοιχτό το στόμα. Ισως να σας φαίνονται υπερβολικά όλα αυτά, αλλά πιστέψτε με είναι αλήθεια.

ΠΑΚΕΤΟ

Το πακέτο περιλαμβάνει τις 4 δισκέτες του παιχνιδιού και ένα πολύ πλούσιο manual, το οποίο με εντυπωσίασε αρκετά, μιας και εκτός από τον αναλυτικό χειρισμό, τα αμάξια που μπορείτε να διαλέξετε και τις διάφορες πίστες και χώρες όπου μπορείτε να πάτε να αγωνιστείτε, περιλαμβάνει και ΟΛΕΣ τις ομάδες που συμμετέχουν μαζί με τους οδηγούς και τα ονόματα τους. Αυτό πραγματικά με εντυπωσίασε αρκετά (π.χ Michael Schumacher και Nelson Piquet από την Γερμανιά και την Βραζιλία αντίστοιχα). Ακόμα έχει μερικά αναλυτικά παραδείγματα στο πως θα παίρνετε τις απότομες -η μή απότομες- στροφές, το πώς θα εξοικειωθήτε καλύτερα με τον χειρισμό και με ποιούς τρόπους ανταποκρίνεται το Joystick, το mouse και το keyboard στο accelerate και στο break του αμαξιού.

ΥΠΕΡ

Καλός ήχος
Καλοσχεδιασμένα 3D γραφικά
Πολλές πίστες

ΚΑΤΑ

Πολύ αργό στο φόρτωμα.
Θέλει αρκετή υπομονή για την εξοικείωση με τον χειρισμό.

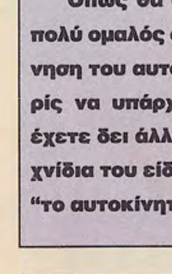
Χειρισμός

Καλό θα ήταν να ρίξετε μια ματιά στο manual, όπου έχει όλες της απαραίτητες πληροφορίες για τον χειρισμό του παιχνιδιού. Ισως να σας φανεί λίγο περίπλοκος στην αρχή, αλλά σιγά σιγά θα εξοικειωθήτε, (μετά από 10-20 ώρες παιξίματος εννοώ! Είπαμε είναι λίγο περίπλοκο, χε, χε...). Μπορείτε να παίξετε με Joystick, με το mouse, με πλήκτρα, ή ακόμα και με τον συνδιασμό Joystick-Keyboard ή Mouse-Keyboard. Θα πρότεινα πάντως να παίξετε με mouse, γιατί στις απότομες στροφές ανταποκρίνεται πιό γρήγορα. Εδώ πραγματικά η Microprose έχει δώσει έναν από τους καλύτερους εαυτούς της (ένας από τους λόγους που το κάνει καλό είναι αυτός).

Οπως θα δείτε και μόνοι σας είναι πολύ ομαλός ο τρόπος που δίνεται η κίνηση του αυτοκινήτου στον παίκτη χωρίς να υπάρχει η μετριότητα που θα έχετε δει άλλωστε σε κάποια άλλα παιχνίδια του είδους. Είναι αυτό που λέμε: "το αυτοκίνητο κυλάει μόνο του".

ΓΕΝΙΚΑ

Καλοφτιαγμένα 3D γραφικά, καλός ήχος, πολύ καλό πακέτο. Γενικά δημιουργεί καλή εντύπωση από την πρώτη ματιά που θα του ρίξετε στο ράφι του Computer Shop. Ολα αυτά μαζί με το όνομα της Microprose συνθέτουν μια πολύ καλή αγορά, κάνοντάς σας να μην πιστεύετε ότι πετάξατε τα λεφτά σας σε ένα ακόμα Driving Simulation.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Επιτέλους ένα Driving Simulation διαφορετικό από τ'άλλα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	87

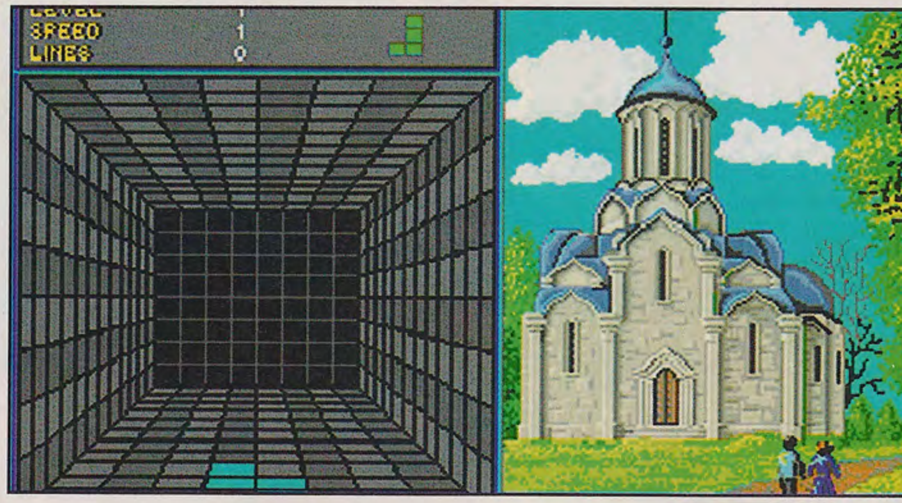
GAME REVIEW

HOUSE	INFOGRAMES
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TEST	AMIGA
ΤΟΥ	Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

ACTION MASTERS

Ε, μετά και από αυτά τα παιχνίδια αρχίζω να πιστεύω ότι δεν χρειάζεται οι συλλογές να έχουν καμία συνοχή. Βάζουμε όποια παιχνίδια θέλουμε μέσα και φύγαμε:

WELLTRIS



Ο Δυτικός κόσμος και η κοινωνία της κατανάλωσης πρέπει να αντιμετωπίσει ακόμα μια Σοβιετική πρόκληση: τον διάδοχο του Tetris, ένα παιχνίδι ακόμα πιο σιχαμερό από το πρωτότυπο (τουλάχιστον έτσι δείχνει). Το Welltris δεν είναι ένα τρισδιάστατο Tetris αν αυτό νομίζετε, αλλά μία παραλλαγή προς το χειρότερο. Βρίσκεστε αντιμέτωποι με ένα τετράγωνο πηγάδι του οποίου το βάθος είναι μεταβλητό ανάλογα με τις ικανότητές σας. Στα τοιχώματά του κυλούν - ή γλυστρούν αν θέλετε- κάποια γεωμετρικά επίπεδα σχήματα. Αυτά πρέπει να τα μαζεύετε στον πάτο με τέτοιο τρόπο ώστε να δημιουργείτε μία ολόκληρη γραμμή η οποία εξαφανίζεται, αφήνοντάς σας περισσότερο χρόνο για να κινηθείτε. Και όσο καταφέρνετε να τοποθετείτε αυτά τα κομμάτια εκεί τόσο το παιχνίδι συνεχίζεται. Αν δεν το έχετε καταλάβει είναι ένας αγώνας ενάντια όχι πλέον στον υπολογιστή και τα bytes του, αλλά στις δικές σας ικανότητες, τα αντανακλαστικά, την ταχύτητα σκέψης, την δύναμη προσήλωσης και παρατηρητικότητας και αντοχής στην βαρεμάρα! Μου λείπει το τελευταίο...

TURBO OUT RUN



Μια ασταμάτητη αγωνιστική προσπάθεια μέσα στην Ferrari σας να περάσετε τον χρόνο σε 16 επίπεδα στην Αμερική. Είναι η συνέχεια του εκπληκτικού Out Run. Το "εκπληκτικού" πηγαίνει σε δύο πράγματα: στο πρωτότυπο Coin-op που ήταν άψογο για την εποχή του και τις πωλήσεις του σε κομμάτια σε home μηχανήματα που έφτασαν το 1 εκατομυριο, την στιγμή που στις μέρες μας ένα συνηθισμένο παιχνίδι δεν ξεπερνάει τα 10000 κομμάτια, παρόλο που ήταν απαίσιο στους home. Το Turbo O.R. ακολούθησε τον δρόμο του Out Run στους Home, δηλαδή συνετρίβη πάνω σε ένα μεγάλο όνομα και από προγραμματιστικής άποψης δεν λέει πολλά πράγματα.

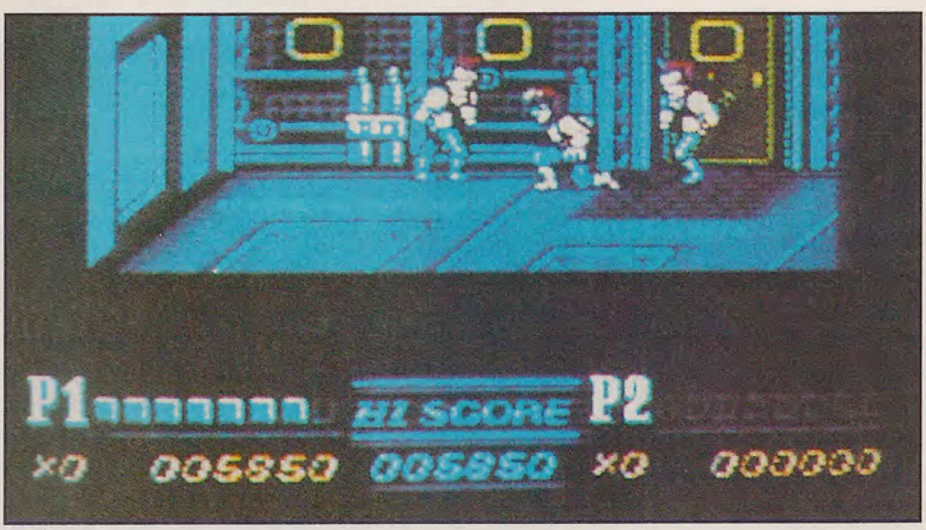
Είναι μεν γρήγορο αλλά τότε χάνει σε αριθμό frames κίνησης και animation ενώ δεν έχει ρεαλισμό στην συμπεριφορά του αυτοκινήτου στον δρόμο. Η F40 σας θα αντιμετωπίσει διάφορα backgrounds με πόλεις, βουνά, έρημους και χιόνια την ημέρα και την νύχτα αλλά αυτό δεν προσθέτει ουσιαστικά στο gameplay. Τα υπόλοιπα sprites είναι εντελώς τετραγωνισμένα και ο ήχος δεν ξεχωρίζει ούτε για την μουσική του. Μην κάψετε την μηχανή, ξεφορτωθείτε την χοντρή ξανθιά δίπλα σας και προσπεράστε εκείνη την Porsche...

ITALY 1990



Οταν είχε πρωτοεμφανιστεί αυτό το παιχνίδι περιλάμβανε στην συσκευασία και έναν διαγωνισμό με βραβείο ένα εισιτήριο για να ταξιδέψετε στην χώρα του Mundial τότε την Ιταλία. Τώρα δεν νομίζω ότι θα χρησίμευε σε τίποτα αλλά και το παιχνίδι δεν λέει τίποτα το φοβερό. Εχουν περάσει 2 χρόνια από τότε και το μόνο παιχνίδι ποδοσφαίρου που άντεξε ήταν το Kick Off. Το Italy 90 έδινε στον παίκτη την δυνατότητα να δει από διαφορετική οπτική γωνία το γήπεδο αν κερδίζατε κάποιο κόρνερ ή πλάγιο αλλά μόνο για μια στιγμή. Το πρόγραμμα δεν δίνει εύκολα φάουλ και η δυνατότητα να ελέγχετε τον τερματοφύλακα όταν σας πλησιάζει η μπάλλα είναι τελικά λάθος! Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα εσείς να τρώτε ένα σωρό γκολ αλλά ο αντίπαλος υπολογιστής να διασκεδάζει, ενώ απουσιάζει και η μικρογραφία του γηπέδου με τους παίκτες που τόσο συναρπάζει τους θιασώτες της τακτικής στο Kick Off. Τα γραφικά είναι καλά και η κίνηση το ίδιο αλλά υστερεί σε gameplay καθώς οι πάσσες είναι ανακριβείς και σας σώζει μόνο η ατομική μονότονη προσπάθεια του ενός παίκτη. Ο ήχος είναι αστείος και το παιχνίδι τώρα που αναμένουμε το Kick Off 3, αξίζει μόνο σαν μέρος της συλλογής και όχι μόνο του.

DOUBLE DRAGON II



Γυναίκες, υπάρχει τίποτα που δεν θα κάναμε γι'αυτές; Αφήστε με να σκεφτώ και θα βρω μερικά πράγματα... Στο τέλος του πρώτου Double Dragon πιστεύατε οτι είσασταν ασφαλείς. Ομως μόνο στο δεύτερο μέρος καταλαβαίνετε οτι το αγαπημένο σας beat'em up ήταν ένα παιχνίδι μαγείας! Ναι, ο μόνος επιζήσας του πρώτου παιχνιδιού ήταν μια μάγισσα που ανέστησε τους κακούς ενάντια στους οποίους πρέπει πάλι να πολεμήσετε. Και αυτή τη φορά αφού απήγαγαν την αγαπημένη σας Marian, την σκότωσαν και πρέπει να βρείτε το σώμα της και να την αναστήσετε... Καλά εγώ, νόμιζα ότι ήρθαμε να δείρουμε... Θα δείρουμε κύριοι γιατί όπως και νάχει οι δύο αδελφοί, Billy και Jimmy, ο ξανθός και ο μελαχρινός φλώρος έχουν ξεχυθεί στους δρόμους. Τα sprites τους μοιάζουν σαν κακοχυμένοι αστέρες του μεταλλικού πενταγράμμου ενώ οι αντίπαλοι είναι πιο ογκώδη και καλοσχεδιασμένα sprites, δίνοντάς μας μία διαφορά από το πρώτο μέρος: τα γραφικά σε foreground, background και χαρακτήρες έχουν λεπτομέρεια και σωστά χρώματα. Η δεύτερη διαφορά είναι ότι δεν αποπνέει αυτή την "βρώμικη" βία του πρώτου μέρους. Ο ήχος και η χρωματική παλλέτα στην Amiga είναι καλύτερα από όλες τις home εκδόσεις. Αυτά...

ΓΕΝΙΚΑ

Συμπαθητική συλλογή αλλά τα παιχνίδια είναι παλιά. 2-3 χρόνια πριν τα περισσότερα από αυτά έκαναν θραύση. Είχαν διαφημιστεί υπερβολικά και σήμερα ή τα έχουν όλοι ή δεν τα έχουν μόνο εκείνοι που δεν τους άρεσαν. Αυτή όμως είναι η χάρη της συλλογής, να σας αναγκάσει να πάρετε κάποια καλούτσικα προγράμματα που σήμερα πια δεν θα αγοράζατε με τίποτα μόνα τους!

F-16 COMBAT PILOT



Δεν μου αρέσουν οι εξομοιωτές αεροπλάνων. Ομως το F-16 είναι καλό. Για την ακρίβεια είναι ο πιο ρεαλιστικός εξομοιωτής που έχει εμφανιστεί μέχρι στιγμής. Αυτό έχει σαν συνέπεια να τον κάνει πάρα πολύ δύσκολο και αναγκάζει την εταιρεία που κυκλοφορεί την συλλογή να συμπεριλάβει στο πακέτο ολόκληρο το ογκώδες manual του προγράμματος. Υπάρχουν αρκετές αποστολές να πετάξετε από τις επιθέσεις εδάφους μέχρι τις εναέριες αναχαιτίσεις.

Βέβαια το παιχνίδι είναι κατασκευασμένο το 1989 και αυτό σημαίνει ότι από την μία δεν έχει εμπλακεί στα πρόσφατα σενάρια του τηλεοπτικού πολέμου Ιρακ-Αμερικής και από την άλλη φαίνεται κάπως στην τεχνική του ότι έχουν περάσει τρία χρόνια από τότε.

Είναι ελαφρώς αργό στην κίνηση και δεν μπορεί να τα βγάλει πέρα με την τεχνική της Microprose που τον τελευταίο καιρό έκανε καλή δουλειά. Εκείνο που είναι εντυπωσιακό στο F-16 Combat Pilot είναι το cockpit που έχει φοβερή λεπτομέρεια.

Τα γραφικά είναι πολύ καλά και ο ήχος ακόμα καλύτερος. Ισως το τελειότερο πρόγραμμα εξομοίωσης F-16 μέχρι στιγμής.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αρχίστε με Tetris (λέω πράγματα χωρίς να τα καταλαβαίνω;) συνεχίστε ακούγοντας "Born to be Wild", βλέποντας ταινίες καράτε αλλά ποτέ Top Gun με τον απαίσιο...



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Σε λίγο θα έχετε περισσότερες συλλογές στην συλλογή σας απ'ότι παιχνίδια.

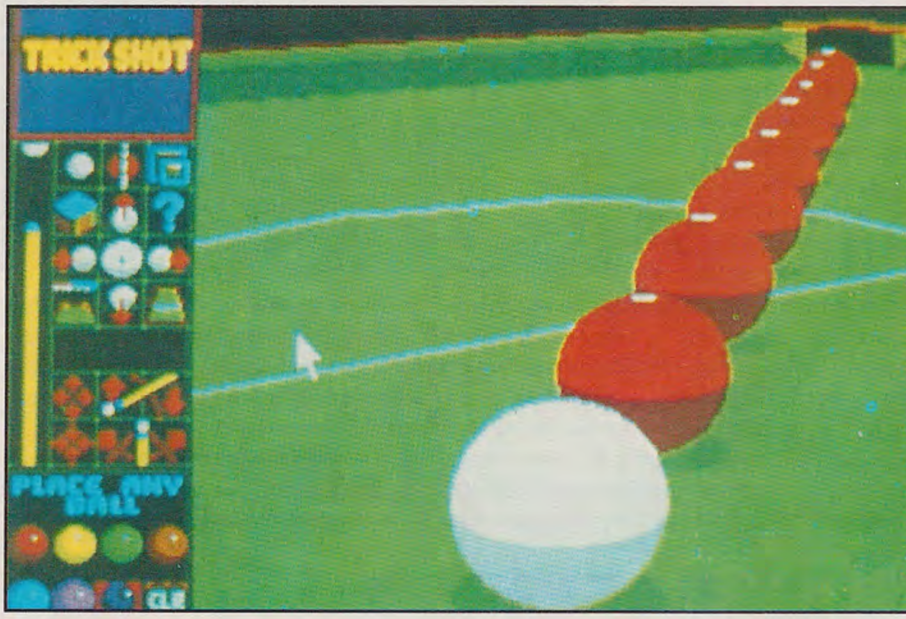
ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΓΕΝΙΚΑ	79

GAME REVIEW

JIMMY WHITE'S

HOUSE	VIRGIN
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	AMIGA
ΤΟΥ	Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

USER HIT





Πού πήγαν οι παλιές καλές εποχές που τα ονόματα των παιχνιδιών δεν ξεπερνούσαν τα τέσσερα γράμματα... Υπερβολές θα μου πείτε αλλά τουλάχιστον αυτό το πρόγραμμα αξίζει ένα τόσο μεγάλο όνομα, αφού είναι πολύ καλό.

ΕΞΟΜΟΙΩΤΗΣ;

Ναι, είναι μία απόλυτη εξομοίωση του αθλήματος. Αφού να φανταστείτε υπάρχει και ένα ειδικό χαρτάκι το οποίο δείχνει όλα μαζί τα πλήκτρα τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να παίξετε και είναι σχεδόν τόσα όσα χρειάζονται για έναν συνηθισμένο εξομοιωτή αεροσκάφους (48 ολόκληρα πλήκτρα για παιχνίδι μπιλλιάρδου;) Οι κανόνες οι οποίοι ισχύουν είναι οι πραγματικοί του Snooker και θα χρειαστεί να διαβάσετε 13 ολόκληρες σελίδες για να μπορείτε να παίζετε όπως πρέπει. Για την ακρίβεια το βιβλιαράκι αυτό που συνοδεύει το παιχνίδι είναι μια ανατύπωση του επίσημου κανονισμού του Συμβουλίου Μπιλλιάρδου και Snooker!

ΕΝΑΣ ή ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ;

Υπάρχει αυτή η επιλογή, όπου αν και είναι πιο προκλητικό να παίζεις ενάντια σε κάποιον άνθρωπο παίκτη, ο υπολογιστής έχει αποκτήσει τεχνιτή ευφυία για να παίζει πολύ καλά. Και όταν λέμε πολύ καλά, εννοούμε ότι στο επίπεδο professional είναι αδύνατο να νικηθεί. Υπάρχουν τέσσερεις αντίπαλοι ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή που δυσκολεύουν διαρκώς και ο ένας από αυτούς είναι ο ίδιος ο Jimmy White, που εννοείται ότι δεν θα τον κερδίσετε ποτέ. Σε κάθε περίπτωση υπάρχει στο αρχικό μενού η δυνατότητα να διαλέξετε να τοποθετήσετε όπως θέλετε εσείς τις μπάλες, ώστε να δείτε πώς θα φερόσασταν σε κάποιο συγκεκριμένο πρόβλημα -σαν να επρόκειτο δηλαδή για παιχνίδι σκακιού.

ΣΕ ΤΙ ΔΙΑΦΕΡΕΙ ΛΟΙΠΟΝ;

Καλή ερώτηση, σε τί ειναι καλύτερο αυτο το πρόγραμμα από όλα τα άλλα που έχουμε δει κατά καιρούς; Η απάντηση είναι απλή: δεν διαφέρει απλώς αλλά είναι πολύ καλύτερο! Η παρουσίαση του χώρου είναι τρισδιάστατη αλλά με γυαλιστερά γραφικά και χωρίς τις γωνίες των vector που δημιουργούν φτωχή εντύπωση. Ο χώρος περιστρέφεται, συστρέφεται, ζουμάρει και απομακρύνεται απ'όπου θέλετε. Ολο το παιχνίδι διακρίνεται για την ακρίβειά του, σα να παίζατε κάποιο ανάλογο ηλεκτρονικό στα coin-ops αλλά θα τολμούσα να πω ότι είναι ακόμα καλύτερο. Παίζεται εξ'ολοκλήρου με το mouse ή το πληκτρολόγιο,όμως η μίξη αυτών των δύο μέσων χειρισμού κάνει την διαφορά και φέρνει το πρόγραμμα στα μέτρα σας. Στο πάνω μέρος της οθόνης (και μερικές φορές στο άκρο αριστερό όπου αποφασίζουν να μετακομίσουν!) βρίσκονται όλα τα εικονίδια που θα σας χρειαστούν για να παίξετε. Με αυτές μπορείτε να δείτε την άσπρη μπαλλα ανά πάσα στιγμή, το σκορ σας, να δώσετε την επιθυμητή δύ-

WHIRLWIND SNOOKER



ναμη στο χτύπημα -με τον κλασικό πλέον τρόπο της στέκας που εμφανίζεται να αυξομειώνει το μέγεθός της-, το σκορ του αντίπαλου παίκτη, να καθορίσετε την ευθεία στην οποία θα στείλετε την μπάλλα, να ξύσετε την στέκα για πιο "ξερά" και απότομα χτυπήματα, να δώσετε φάλτσο σε διαφορετική κατεύθυνση, να αλλάξετε τον τρόπο του display και την γωνία από την οποία βλέπετε το τραπέζι! Συνεχίζοντας να μοιάζει με παιχνίδι σκακιού το J.W.W.S. σας επιτρέπει να κλέψετε, ζητώντας από τον υπολογιστή να υποδείξει την καλύτερη κίνηση. Μόνο όμως η ικανότητα σας μπορεί να βάλει την μπάλλα στην τρύπα. Οπως και νά'χει αν κάπου πιστεύετε οτι έχετε κάνει λαθος, υπάρχει και η δυνατότητα του Undo.

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Εκτός από το βιβλιαράκι με τους κανονισμούς υπάρχει ακόμα και ένα τεράστιο manual αποτελούμενο από 180 σελίδες σε τέσσερις γλώσσες με όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για το άθλημα και τον εξομοιωτή. Μια αφίσα συμπληρώνει τα χάρτινα αξεσσουάρ του προγράμματος.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Ο Archer Maclean είναι ένας από τους καλύτερους προγραμματιστές που υπάρχουν. Και τα παιχνίδια μπιλλιάρδου δεν είναι ακριβώς ό,τι απλούστερο τουλάχιστον από άποψης μαθηματικών πράξεων και ταχύτητας. Μόνο και μόνο αν σκεφτείτε ότι η πρώτη μπαλλιά που κάνετε και διασπά το πλήθος από τις σφαίρες χρειάζεται 30000 υπολογισμούς, τότε θα εκτιμήσετε την ταχύτητα και ταυτόχρονα τις δυνατότητες που προσφέρει το πρόγραμμα. Τα γραφικά είπαμε ήδη ότι είναι εκπληκτικά για το είδος του προγράμματος με λάμψεις και συμπαγή σχήματα. Η κίνηση και η διαδικασία μεγένθυνσης-σμίκρυνσης είναι πολύ ομαλή και εξαιρετικά γρήγορη. Ο υπολογιστής χρειάζεται να σκεφτεί λίγο πριν παίξει αλλά ευτυχώς ο προγραμματισμός είναι τόσο καλός που αυτό δεν αργεί. Ο ήχος θα μπορούσε να ήταν καλύτερος αλλά θα μου πείτε πόσα εφφέ ακούγονται σε πραγματικό παιχνίδι μπιλλιάρδου! Ελάχιστος ήχος σε ένα από τα αθλήματα που χρειάζονται τρομερή αυτοσυγκέντρωση. Χειροκροτήματα μετά την προσπάθεια και η σύγκρουση της μπάλλας πάνω στις άλλες είναι αυτά που ακούγονται. Δοκιμάστε πάντως να ξύσετε και την στέκα...

ARCHER MACLEAN

Ο κατασκευαστής του παιχνιδιού βρίσκεται στον χώρο των υπολογιστών από την εποχή που τα παιχνίδια δεν ήταν μια τοσο σημαντική δουλειά. Είχε ξεκινήσει ασχολούμενος με τα πρώτα μοντέλα υπολογιστών και φτιάχνοντας τότε -στις αρχές του '80- προγράμματα για εταιρείες software. Αριστος προγραμματιστής ανέκαθεν ήταν σίγουρος οτι μπορούσε να φτιάξει κάποιο παιχνίδι καλύτερο από αυτά που κυκλοφορούσαν. Η πρώτη του κυκλοφορία ήταν το Dropzone, ένα πρόγραμμα που έμεινε κλασικό στον χώρο των shoot'em ups και το μιμήθηκαν ένα σωρό άλλα παιχνίδια. Ακολούθησαν τα International Karate και IK+ από τα οποία το δεύτερο είναι και ένα από τα καλύτερα beat'em up όλων των εποχών. Αυτά είναι όλα κι όλα τα παιχνίδια που είχε φτιάξει πριν από το J.W.W. Snooker και αν δεν κάνω λάθος είναι ο μόνος προγραμματιστής του οποίου όλα τα παιχνίδια έχουν φτάσει στο Νο 1 των Top. Κάνει τα πάντα στα προγράμματά του αλλά τώρα τελευταία έχει χαλαρώσει λίγο τον ρυθμό του και αφήνει και κανέναν άλλο να φτιάξει την μουσική!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Μάθετε οτι στην Αθήνα υπάρχουν 12 μαγαζιά-σύλλογοι που ασχολούνται επαγγελματικά με το μπιλιάρδο θεωρώντας το άθλημα, ενώ στην φετινή Ολυμπιάδα θα εμφανιστεί σαν επίδειξη.

ΓΕΝΙΚΑ

Από μόνο του το ότι το παιχνίδι είναι το καλύτερο στο είδος του λέει τα πάντα. Στην Ελλάδα όμως το κοινό που είναι πορωμένο με αυτό το άθλημα περιορίζεται σε λίγα άτομα τα οποία σας διαβεβαιώ ότι δεν έχουν όρεξη να το παίξουν σε υπολογιστή(!) αλλά προτιμούν το πράσινο τραπέζι. Ετσι η μόνη αμφιβολία για το ποιοτικό πρόγραμμα είναι για την εμπορική του επιτυχία



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Προσπάθησε να οδηγήσεις την τεχνική τελειότητα στην φυσική της κατάσταση.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΓΕΝΙΚΑ	**91**

POOLS OF

HOUSE	SSI
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA

ΤΟΥ	Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ

Pool Of Radiance, Death Nights Of Krynn, Secret Of The Silver Blades, ποιός παίκτης RPG θα σεβόταν τον εαυτό του αν δεν ήξερε αυτά τα ονόματα της καθιερωμένης πιά για τις επιτυχίες της στο είδος αυτό των παιχνιδιών εταιρίας. Ναι σωστά καταλάβατε, μιλάμε για μιά ακόμη φορά για την καταπληκτική SSI. Των Κυρίαρχο των RPG, μιας και εγώ προσωπικά δεν έχω δεί καλύτερα RPG σε ακρίβεια και ποιότητα, όπως αυτά της SSI. Οπωςθα γνωρίζουν μερικοί και όπως θα μάθουν τώρα οι υπόλοιποι η SSI δεν βγάζει μόνο RPG σε Η/Υ, αλλα έχει δημιουργήσει και τα φανταστικά Table Top RPG. Γι'αυτό κι εγώ όταν είδα το Pool Of Darkness να έρχεται στα χέρια μου είπα: "Μαλλον ήρθε η ώρα να ξεθάψω την Full Plate μου και το Holy Hammer Of Tyr, γιατί βλέπω τον Paladin μου να ξαναμπλέκεται στις περιπέτειες ενάντια στο κακό.



Κι όμως είναι αλήθεια, μιλάτε με τον Elminster ΑΥΤΟΠΡΟΣΩΠΩΣ.



Σενάριο

Μια φορά κι ένα καιρό (κάπου το έχω ξανακούσει αυτό!), υπήρχαν κάποιοι που διψούσαν για περιπέτεια. Ηταν άνθρωποι που ήθελαν να πολεμήσουν για το καλό, ενώθηκαν λοιπόν και δημιουργήσαν μια ομάδα. Ζούσαν στο Phlan και κατάφεραν και κέρδισαν πολλές μάχες ενάντια στο κακό. Τέλος συναντήθηκαν με τον Tyranthraxus (ενα κακό δαίμονα).Αφού κατάφεραν και τον σκότωσαν (Pool Of Radiance Vol I), ζήσαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα. Λίγο αργότερα ξέσπασεπόλεμος, οι δυνάμεις του Bane άρχισαν να κυριαρχούν. Ξαφνικά οι Adventurers βρέθηκαν με μερικά (όμορφα!!) Tatoo στα χέρια και γίναν Robot κάποιας απώτερης δύναμης και σκοπού. Στο τέλος όμως κατάφεραν και κατέστρεψαν αυτοί την δολοπλοκία επιτυχώς, δηλαδή κατέστρεψαν και τους οπαδούς του Bane και όλων των κακών δυνάμεων (ξέρετε τώρα οι καλοί νικάνε πάντα κλπ). Εζησαν λοιπόν για μια ακόμη φορά αυτοί καλά και εμείς καλύτερα (Curse Of Azure Bonds Vol II). Τα προβλήματα όμως δεν σταμάτησαν εκεί (σώπα!) Λίγο καιρό αργότερα μια ομάδα από κάποιους άλλους Adventurers η οποία άκουγε στο όνομα Silver Blades καταστράφηκε από τον αδελφό ενός από τα μέλη της ομάδας αυτής. Ηταν ο αδελφός του Oswulf του Paladin. Ο αδελφός του, ο Dread Lord, ήταν ένα μικρός μάγος, ο οποίος το όνειρό του ήταν να γίνει

Lich(!). Κάποια στιγμή τα κατάφερε με αποτέλεσμα αυτός και οι δικοί του να καταστρέψουν τους Silver Blades. Οι μόνοι που κατάφεραν να επιβιώσουν είναι μια κοπέλα, η Vala, και ένα Dwarf. Μετά από πολλά οι ήρωές μας τα καταφέραν για μια ακόμη φορά εξοντώνοντας τον δαιμονικό Dread Lord (Secret Of The Silver Blades Vol III). Κάπου εδώ βρισκόματσε στην μέση της καταπληκτικής εισαγωγής του παιχνιδιού. Προς μεγάλη σας έκπληξη μετά απο την αφήγηση του Bane θα δείτε ότι ΟΛΑ σας τα προβλήματα όπου και αν ήσασταν προέρχονταν, από ποιόν άλλο, μα από τον BANE! Τον Tyranthraxus, τα Tatoo και τον Dread Lord ΟΛΟΥΣ τους είχε στείλει ΑΥΤΟΣ! Κάπου εδώ, το παιχνίδι αφήνει ολοκληρωτικά τον έλεγχο στα χέρια μας.

Χειρισμός

Μετά από το Event που υπάρχει στην εισαγωγή κι αφού έχει αποφασιστεί ότι πρέπει να πεθάνετε, ξεκινάτε την περιπέτεια. Στην αρχή σας δίνεται η επιλογή για το αν θέλετε να ξεκινήσετε ή να δείτε ένα Demo του παιχνιδιού. Αμέσως μετά θα πρέπει να δημιουργήσετε χαρακτήρες (εδώ αρχίζουν τα δύσκολα) ή να πάρετε του ήδη έτοιμους χαρακτήρες που υπάρχουν. Φυσικά υπάρχει και μια μέση λύση (που πιστέυω ότι είναι και η καλύτερη), μιας και

DARKNESS



Μετά την επιστροφή του Bane τα πράγματα δεν φαίνεται να είναι και τόσο ρόδινα.

σας δίνεται η επιλογή να κάνετε Transfer κάποιους χαρακτήρες σας από την ακριβώς προηγούμενη περιπέτεια To Secret Of The Silver Blades Vol.III. Αν λοιπόν έχετε είδη παίξει το SOTSB, τότε τα πράγματα θα είναι πολύ πολύ ευκολότερα για εσάς μιας και είναι η ΜΟΝΗ περιπέτεια της σειράς που η χαρακτήρες μεταφέρονται από το ένα παιχνίδι στο άλλο μαζί με τα αντικείμενα τους.

Εχετε να διαλέξετε λοιπόν ανάμεσα σε διάφορα Races και Classes χαρακτήρων, μερικά από αυτά Human, Elf, Half Elf / Paladin, Ranger, Thief. Φτιάχτε λοιπόν τους χαρακτήρες σας (σύνολο 6) και ετοιμαστείτε για μια περιπέτεια διαρκείας, μιας και το παιχίδι σας ξεκινάει με 12 Level (περίπου, ανάλογα με τον χαρακτήρα και το Race του) και φτάνει εως 25!! Ο τρόπος χειρισμού είναι ίδιος και με τα προηγούμενα της σειράς, απλά με λίγο πιό γρήγορο και αναπτυγμένο τρόπο. Για τους φίλους που δεν έχουν ξανασχοληθεί με παρόμοιο παιχνίδι της εταιρίας να πούμε ότι ο χειρισμός γίνεται με Mouse και το Keyboard. Στην κεντρική οθόνη της περιπέτειας έχουμε λοιπόν: Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης καλύπτεται από τις τοποθεσίες που γίνονται οι μάχες και τους χαρακτήρες (τους δικούς σας ή τους αντίπαλους). Στην δεξιά πλευρά έχουμε τα ονόματα, το AC (Armour Class) και τα HP (Hit Points) του χαρακτήρα σας και στο κάτω μέρος της οθόνης τα διάφορα μηνύματα που θα μας θα βγαίνουν στην πορεία. Από την στιγμή που μια μάχη θα ξεκινήσει στην οθόνη σας, μερικές νέες λειτουργίες εμφανίζονται στο κάτω μέρος, τις οποίες μπορούμε να ενεργοποιήσουμε με πλήκτρα ή με το mouse. Από τα αριστερά προς τα δεξιά έχουμε:
(M)ove, (A)im, (U)se, (G)uard, (Q)uick, (D)elay, (V)iew, (S)peed, (E)nd.

Ισως όσοι δεν έχουν ξανασχοληθεί με τέτοιου είδους χειρισμό να δυσκολευτούν στην αρχή, αλλά είμαι σίγουρος ότι θα εξοικειωθούν πολύ γρήγορα μιας και ο χειρισμός είναι ΑΨΟΓΟΣ.

Γραφικά/Ηχος

Εχουμε να κάνουμε με την καλύτερη παραγωγή της εταιρίας από ότι φαίνεται. Ο σχεδιασμός των τεράτων, των αντιπάλων και των χαρκατήρων που κινείτε, είναι πολύ λεπτομερής. Πραγματικά έχει γίνει ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΗ δουλειά. Να τονίσω ότι όταν μιλάω για γραφικά δεν εννοώ στο στυλ του Shadow Of The Beast, αλλα τα συγκρίνω με λεπτομέρειες και γραφικά άλλων παιχνιδιών του είδους. Ετσι κι αλλιώς ένα καλό RPG δεν το εξετάζουμε αν είναι καλό από τα γραφικά του, αλλά από το πόσο πλησιάζει την πραγματικότητα, από την πλοκή του καικατά πόσο κρατάει τον παίκτη σ'ενδιαφέρον.

Μεγάλη βελτίωση παρουσιάζει και ο ήχος μια και έχουμε να κάνουμε με sampled ήχους πολύ καλής ποιότητας. Φυσικά αυτοί οι ήχοι ακούγονται μόνο όταν σκοτώνεται ή πέφτει κάτω κάποιος χαρακτήρας σας ή κάποιος αντίπαλος. Κατά τ'άλλα ο ήχος θα έλεγα είναι λίγο λιτός, αλλά αυτό δεν μειώνει την αξία της περιπέτειας, παρά στο ελάχιστο. Ετσι κι αλλιώς το 96% του μουσικού ρεπερτορίου μέσα στο παιχνίδι είναι ήχοι Spell, σπαθιών και οι ήχοι που κάνουν τα πόδια των παικτών μέσα στο Dungeon.

Πακέτο

Το πακέτο του παιχνιδιού ακολουθεί τα στάνταρ της SSI. Ανοίγοντας το πακέτο λοιπόν μπορούμε να διακρίνουμε τις 3 δισκέτες του παιχνιδιού, το manual που σας βάζει στην περιπέτεια εξηγώντας σας το πώς έχουν τα πράγματα, από τα είδη των τεράτων που υπάρχουν (μην χαίρεστε γιατί δεν θα δείτε και ΟΛΑ τα τέρατα που σας περιμένουν, τα πολύ μεγάλα δεν υπάρχουν παρά μόνο κατά την διάρκεια της περιπέτειας).

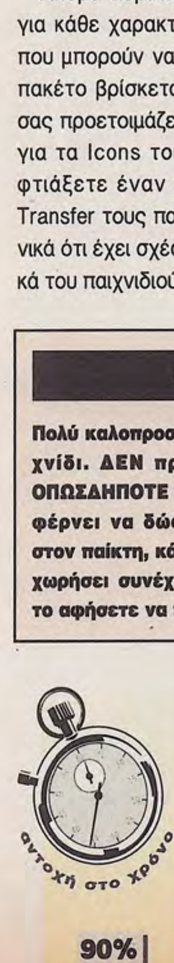
Ακόμα περιλαμβάνει τα Experience Points για κάθε χαρακτήρα, τα Spell και το πως και που μπορούν να γίνουν κλπ. Ακόμα μέσα στο πακέτο βρίσκεται και το Rule Book το οποίο σας προετοιμάζει για μια γρήγορη αρχή, μιλάει για τα Icons του παιχνιδιού, για το πώς θα φτιάξετε έναν χαρακτήρα, πώς θα κάνετε Transfer τους παλιούς χαρακτήρες σας και γενικά ότι έχει σχέση με το τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μα φυσικά παίξτε ΟΛΑ τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς και εφοδιάστε το δωμάτιο σας με τρόφιμα για πολλές μέρες απομόνωσης.

ΓΕΝΙΚΑ

Πολύ καλοπροσεγμένο και επιτυχημένο παιχνίδι. ΔΕΝ πρέπει να το χάσετε αφού ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ θα σας ενθουσιάσει. Καταφέρνει να δώσει μια ειδική ατμόσφαιρα στον παίκτη, κάνοντάς τον να θέλει να προχωρήσει συνέχεια. Σίγουρα δεν πρέπει να το αφήσετε να προσπεράσει έτσι...



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Η αθάνατη σειρά Advanced Dungeons & Dragons συνεχίζεται...

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

GAME REVIEW

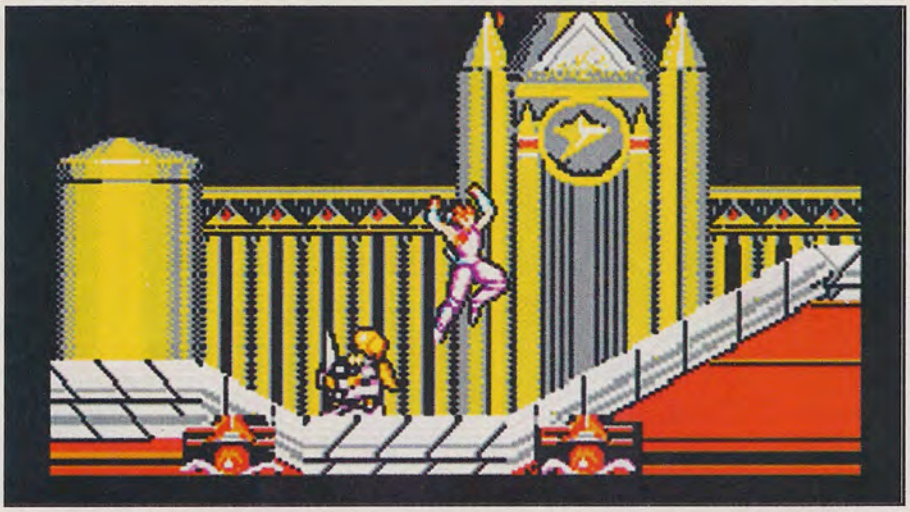
CAPCOM

HOUSE	US GOLD
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	AMIGA

ΤΟΥ	Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Η Capcom είναι μία από τις μεγαλύτερες εταιρείες κατασκευής coin-op και μία από τις πλέον αγαπημένες εκείνων που κατασκευάζουν προγράμματα για home υπολογιστές που πάντοτε αναζητούν να αρπάξουν κάποιο καλό πρόγραμμα. Η U.S. GOLD έχει προλάβει ένα σωρό από δαύτα που τα μεταμόρφωσε ως εξής:

STRIDER



Ενα παιχνίδι του '89 που δεν απογοήτευσε ποτέ κανέναν. Ούτε τώρα στην Amiga ούτε τότε σαν coin-op. Και μάλιστα πρωτότυπο. Ο ήρωάς μας είναι ένα sprite με εξαιρετικές δυνατότητες. Είναι ένας μελλοντικός νίνζα που πρέπει να διεισδύσει στον Ρώσικο Κόκκινο στρατό και να φέρει στρατιωτικά μυστικά πίσω στους αρχηγούς του. Το περίφημο όπλο σας είναι η ενεργειακή λεπίδα, ένα εντυπωσιακό κατασκεύασμα ειδικά φτιαγμένο για να δείχνει την αξία του ηλεκτρονικού. Αλλά δεν τα πήγαν τόσο άσχημα και οι home υπολογιστές. Η ικανότητα του να σκαρφαλώνει σε πλατφόρμες και απότομες βουνοπλαγιές θα του φανεί χρήσιμη τόσο στην Κόκκινη Πλατεία, όσο και στα χιονισμένα βουνά ενάντια στους αντιπάλους και τα στοιχεία της φύσης. Φωτιές, ακτίνες laser, ρομπότ και οπλισμένοι φρουροί είναι τα συνηθισμένα μενού αλλά οι μεγάλοι κακοί στο τέλος κάθε επιπέδου είναι το κάτι άλλο. Τα γραφικά ξεχωρίζουν περισσότερο για το animation παρά για ό,τιδήποτε άλλο και το μέγεθος των sprites θα μπορούσε να ήταν καλύτερο. Η US GOLD θα μπορούσε να είχε προσέξει περισσότερο αυτό το παιχνίδι της, ώστε να πλησιάζει στην Amiga τουλάχιστον την εξαιρετική έκδοση για Mega Drive.

STRIDER 2



Το πιο πρόσφατο παιχνίδι της συλλογής. Ενα coin-op που δεν συμπλήρωσε ούτε 2 χρόνια ζωής μεταφέρεται στις οθόνες του υπολογιστή σας. Από το πολιτικό παρασκήνιο της Γης, στο προσκήνιο των ταραχών ενός άλλου πλανήτη. Οι υπηρεσίες σας είναι ζήτημα ζωής και θανάτου στον κόσμο του Magenda - πραγματικά πρωτότυπο όνομα Capcom!- όπου σας έχουν δοθεί και μερικές έξτρα δυνάμεις όπως να μεταμορφώνεστε σε ρομπότ. Η βελτίωση δεν είναι ιδιαίτερα αισθητή σε σχέση με το πρώτο μέρος και τα sprites παραμένουν μικρά. Ξεκινάτε στα δάση -σιγά τα backgrounds κοιμούνται δηλαδή- και μπαίνετε στα ερείπια. Ξεπερνάτε το ψυχοπλάκωμα, έτοιμοι για τις υπόγειες στοές. Κλειστοφοβικά σενάρια αντίο, καλημέρα νεκροκεφαλές. Ο χειρισμός έχει γίνει λίγο πιο πολύπλοκος και μερικά τέρατα δεν ξεχωρίζουν απόλυτα από το ντεκόρ. Αφήστε που χάθηκα μερικές φορές στον δρόμο... Ελπίζω οι μεγάλοι κακοί να σας αποζημιώσουν.

COLLECTION

FORGOTTEN WORLDS



Ακόμα μια κυκλοφορία του '89 που δεν πέτυχε στα home μηχανήματα. Εξαιρετικά φιλόδοξη προσπάθεια αλλά είναι πολύ καλύτερο στα 8-bit παρά στην Amiga - μιλώντας συγκριτικά με τις δυνατότητες του καθενός. Ο άρχοντας Bios έχει ελευθερωσει 8 μοχθηρούς θεούς που καταστρέφουν τον κόσμο. Οι κατεστραμένες πόλεις που έχουν μετατραπεί σε σκόνη έχουν ονομαστεί "Ξεχασμένοι Κόσμοι". Αλλά η οργή των ανθρώπων απελευθέρωσε δύο υπερανθρώπους που θα τα βάλουν με τους κακούς και θα νικήσουν. Η τύχη του κόσμου βρίσκεται στα χέρια σας που κρατούν το πολυβόλο. Οι ήρωές μας είναι ιπτάμενοι και μετά από κάθε πετυχημένη βολή μπορούν να μαζέψουν ένα νόμισμα που θα τους επιτρέψει να αγοράσουν κάποια έξτρα οπλα.

Πυραυλοι, βόμβες ναπάλμ, lasers, φλογοβόλα, ποικίλης κατεύθυνσης πολυβόλα, όλα πουλιούνται σ'αυτόν τον κόσμο! Και υπάρχουν τέσσερεις από αυτούς με φρουρούς που ποικίλουν από σκουπιδόμαζες και τεράστιους δράκους μέχρι θεούς του πολέμου και τον ίδιο τον Bios. Ποιό είναι λοιπόν το πρόβλημα και γκρινιάζουμε συνέχεια για αυτό το παιχνίδι; Μα τα μικρά sprites και η αργή κίνηση. Αν είχε τακτοποιήσει και αυτά τα θέματα θα ήταν μια πολυ πετυχημένη μεταφορά. Α, ναι είναι και ο ήχος που μοιάζει να έρχεται από το βάθος σαν το U.N. Squadron. Κρίμα.

LAST DUEL



Μπορούν να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα σ'αυτό το πρώιμο Super Cars παιχνίδι. Ο ένας μπορεί να ελέγχει το υδροπλάνο και ο άλλος το αυτοκίνητο των οποίων ο χειρισμός είναι εξαιρετικά απλός. Υπάρχουν αρκετά όπλα να χρησιμοποιήσετε και να πάρετε κάποια bonus χτυπώντας τα αντικείμενα που συναντάτε στο δρόμο σας, σα να παίζετε Arkanoid... Τα σύμβολα P πάντα σας δίνουν ένα νέο όπλο ενώ το T αυξάνει τον χρόνο που έχετε για να περάσετε κάποιο επίπεδο. κάθε ένα από αυτά τα σκάφη έχουν διαφορετικές δυνατότητες αλλά και προβλήματα με διάφορους αντιπάλους.

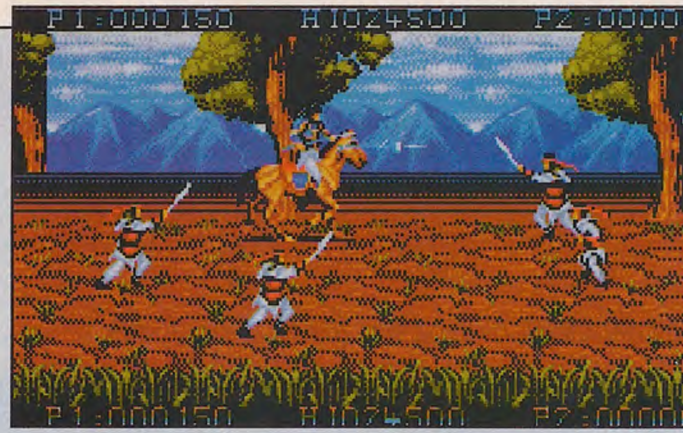
Δεν είναι το καλύτερο παιχνίδι της συλλογής και το μόνο πράγμα που θα μπορούσε να το σώσει είναι η γρήγορη κίνηση που απουσιάζει από τις home εκδόσεις. Απλώς το αγοράζετε μαζί με τα άλλα παιχνίδια. Δεν μπορείτε να κάνετε διαφορετικά.

U.N. SQUADRON



Αυτή είναι μια αποτυχία. Αν και η Amiga διατηρεί το two players mode λείπουν τα πολλά χρώματα του ηλεκτρονικού επιτρέποντας στην έκδοση αυτή να πάθει κάτι το μοναδικό: το sprite σας να έχει τόσο λίγα χρώματα που να μην το ξεχωρίζετε από το background και σχεδόν να παίζετε τυφλά ενάντια στα εχθρικά σκάφη και τις βολές τους. Οποιος έχει παίξει το ηλεκτρονικό και μετά δοκιμάσει το παιχνίδι σε home υπολογιστή απογοητεύεται πολύ, αφού αυτό μοιάζει unplayable. Ισως όχι σε όλα τα επίπεδα αλλά σίγουρα στα περισσότερα. Ακόμα το σκάφος σας είναι πολύ αργό και η οθόνη δεν είναι full screen πράγμα που δεν σας δίνει πολλά περιθώρια για να ξεφεύγετε. Τί να ξεφεύγετε δηλαδή που ορισμένες φορές θα πέφτουν πάνω σας ολόκληροι οι εχθρικοί σχηματισμοί! Ο ήχος είναι σε ακόμα χειρότερη κατάσταση με αισχρά ηχητικά εφφέ που δεν ακούγονται μάλιστα την στιγμή που πρέπει αλλά γίνεται ένα μπλέξιμο που δεν βοηθάει. Μόνο οι στατικές εισαγωγικές οθόνες συγκρίνονται με αυτές του πρωτότυπου. Αν βέβαια είσαστε φανατικός του είδους των shoot'em up μπορεί να βλέπετε κάποιον λόγο να το έχετε στην συλλογή σας.

DYNASTY WARS



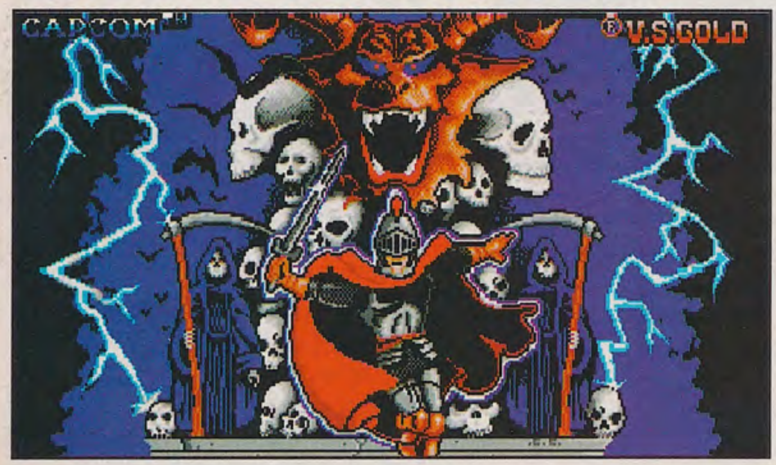
Μπου, χου, θα βάλω τα κλάματα. Οχι ότι το coin-op έλεγε τίποτα αλλά αυτό δεν είναι λόγος για να φτιάξεις κάτι το βαρετό. Και το παιχνίδι αυτό στους home υπολογιστές είναι βαρετό.

Μπορούν να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα με διαφορετικά χαρακτηριστικά, αλλά η έλλειψη χρωμάτων χτυπάει και πάλι. Το ίδιο η αργή κίνηση και ο αναιμικός ήχος. Παραδέχομαι ότι υποκειμενικά μου αρέσει σαν ένα ξεχωριστό slash'em up αλλά τίποτα περισσότερο. Ακόμα και η μαγεία των παικτών υποφέρει από έλλειψη animation. Η κίνηση γενικά είναι σαν έργο του βωβού κινηματογράφου: σπαστική, πράγμα που κάνει το collision detection ακόμα πιο άδικο.

Δεν μπόρεσα να ευχαριστηθώ ούτε ένα χτύπημα, ούτε ένα ανοιγμένο κεφάλι, ένα ξεκοιλιαμένο πτώμα, μερικά σπασμένα πλευρά, τίποτα!

Και όταν δεν υπάρχει ρεαλισμός στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού τότε έχει αποτύχει. Η βίαιη διάθεσή μου δεν έφυγε και προβλέπω να ξεσπάσω σε κάποιον συντάκτη... ή μήπως στον DTPίστα;

GHOULS 'N' GHOSTS



Η αυτού μεγαλειότης, το πιο πετυχημένο παιχνίδι της Capcom μαζί με τον πρόγονό του -ονόματα δεν λέμε! Μπορείτε να βοηθήσετε τον Αρθούρο στην προσπάθειά του να σώσει την πριγκήπισσα Hus; Και βέβαια μπορείτε, το έχετε κάνει χιλιάδες φορές σε όλα τα format και το βλέπετε ακόμα να εμφανίζεται και σήμερα. Ποιότητα, αυτό είναι το όνομα της επιτυχίας. Αν και δεν φτάνει το ηλεκτρονικό είναι ένα άριστο παιχνίδι δράσης και ολίγη από πλατφόρμα, αν καταλαβαίνετε τί ακριβώς εννοώ. Είναι άμεσα εθιστικό και πανεύκολο να μπεις στο πνεύμα του αλλά όχι τόσο εύκολο να προχωρήσεις. Οπλισμένος με μαχαίρια και ό,τι άλλο μπορεί να βρει στον δρόμο του ο ήρωάς μας έχει να αντιμετωπίσει ένα σωρό μικρούς και τεράστιους αντιπάλους. Ακόμα και αν δεν είναι οι πλέον πρωτότυποι -γίγαντες με αποσπώμενα κεφάλια και πύρινοι λύκοι- είναι τεράστιοι και πάρα πολύ επικίνδυνοι. Θα θέλαμε λίγο μεγαλύτερα sprites και περισσότερα digitised εφφέ αλλά μάλλον γινόμαστε εγωιστές σκεφτόμενοι συνέχεια τί θέλουμε εμείς, εμείς, εμείς... Αυτό είναι ένα παιχνίδι που πρέπει να το παίξετε κι εσείς ό,τι και να σας λέμε.

L.E.D. STORM



Θα κάνω μια τρομερή ομολογία -είναι εκτός δικαστηρίου και την ανακαλώ όποτε θέλω παίδες: δεν έχω παίξει αυτό το παιχνίδι στα ηλεκτρονικά! Ετσι θα κρίνω μόνο την έκδοση στην Amiga με την σιγουριά ότι είναι κατώτερη από αυτή του coin-op! Βρίσκεστε στην γη του μέλλοντος όπου οι δρόμοι είναι φτιαγμένοι στον αέρα. Ορισμένα ρήγματα σ'αυτούς -όχι, δεν ονομάζονται πλέον Ελληνικές λακκούβες!- μπορούν να σας στείλουν στο κενό. Οι βάτραχοι που βγαίνουν στον δρόμο σας είναι επικίνδυνοι όσο και τα αυτοκίνητα -φονιάδες, τα λάδια, τα φορτηγά με νιτρογλυκερίνη... Το μόνο φιλικό πράγμα είναι τα καύσιμα, οι πόντοι -επιχρυσωμένα χάπια- και οι κάψουλες ενέργειας. Το Smoke on the water των Deep Purple είναι η μουσική σας. Δεν είναι άσχημο.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μετατρέψτε τα πενηντάρικά σας σε πιο χοντρά νομίσματα γιατί δεν θα τα χρειαστείτε για πολύ καιρό. Θα πρότεινα να αγοράσετε και μία κονσόλα έπιπλο, έτσι για να δίνει ατμόσφαιρα.

ΓΕΝΙΚΑ

8 παιχνίδια, όλα από coin-ops και ένα από αυτά κλασικό μπορούν να ικανοποιήσουν οποιονδήποτε. Με μέτρο όμως γιατί δεν είναι το καλύτερο που θα περιμένατε. Αν σκεφτείτε όμως ότι στις μέρες μας στα ηλεκτρονικά θα θέλατε 400 δρχ για να παίξετε από μία φορά όλα τα παιχνίδια της συλλογής καταλαβαίνετε ότι έχετε μια ευκαιρία στα χέρια σας.



83%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το ένα παιχνίδι πολλοί εμίσησαν, τα οκτώ ουδείς!

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΓΕΝΙΚΑ	81

PARASOL

HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	AMIGA

ΤΟΥ	Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



Το Rainbow Islands ήταν ένα κλασικό πρόγραμμα-μεταφορά από το ηλεκτρονικό, μια από τις πρώτες πετυχημένες μεταφορές που είχε πάρει η Ocean δίνοντας το μέτρο σύγκρισης των platform παιχνιδιών. Μερικοί δεν δίστασαν να πουν ότι ήταν το καλύτερο platform που έχει γίνει ποτέ αλλά και η καλύτερη μεταφορά από ηλεκτρονικό. Προσωπικά θεωρούσα πάντα αυτή την εκτιμηση υπερβολική καθώς το πρόγραμμα είναι πολύ παιδικό.



Τον τελευταίο καιρό όμως έχουν εμφανιστεί ένα σωρό παιχνίδια τα οποία διαφημίζονται -αν είναι ποτέ δυνατόν- ότι είναι τόσο χαριτωμένα που θα σας κάνουν να ξεράσετε... Λοιπόν σας προειδοποιώ, αυτό είναι δυνατόν να συμβεί! Το Parasol Stars παρουσιάζεται σαν το Rainbow Islands 2 πράγμα που είναι και δεν είναι ταυτόχρονα! Για την ακρίβεια έχει χαρακτηριστικά καινούριου παιχνιδιού που ΔΕΝ προέρχεται από κάποιο ηλεκτρονικό αλλά είναι δημιουργία της Ocean και περιλαμβάνει στοιχεία από τα καλύτερα ανάλογα παιχνίδια (όλα από ηλεκτρονικά): Από το Raindow Islands έχει πάρει τον κεντρικό ήρωα που είναι ο ίδιος σε μορφή και μέγεθος καθώς και ο τρόπος που η οθόνη λούζεται από τα δεκάδες bonus που εμφανίζονται από παντού. Από το μυθικό και ιδανικά playble Bubble Bobble έχει πάρει τον σχεδιασμό των επιπέδων τα οποία είναι υπερβολικά κλασικά καθώς και τα αντικείμενα που χτυπάτε και στρέφετε ενάντια στους αντιπάλους σας, όπως έκαναν εκείνα τα δεινοσαυράκια με τις φυσαλίδες και με παρόμοιο χειρισμό.

Ακόμα υπάρχουν οι βιαστικοί κακοί που μετά από το μήνυμα HURRY εμφανίζονται, συνήθως σαν φαντάσματα και σας καταδιώκουν. Να σημειώσουμε εδώ ότι και το Rainbow Islands θεωρείται συνέχεια του Bubble Bubble... Το σημαντικό είναι ότι το Parasol Stars πήρε και στοιχεία από το Rodland, ένα παιχνίδι που δεν υπήρξε μόνο στα coin-ops αλλά αποτελεί και μια πρόσφατη μεταφορά σε υπολογιστές. Από αυτό λοιπόν η Ocean δανείζεται την ομπρέλα! Οχι, βέβαια δεν πήγε και έκλεψε την ομπρέλα από εκείνες τις εμετικά χαριτωμένες νεράιδες, γιατί εκείνες κρατούσαν ραβδιά, αλλά έκλεψε την ιδέα και έτσι και εσείς μπορείτε να αιχμαλωτίσετε πάνω στην ομπρελίτσα σας τους αντιπάλους ή κάποια αντικείμενα και να τα εκτοξεύσετε. Ας δούμε όμως και το σενάριο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Αφού έσωσαν τους κατοίκους των Νησιών του Ουράνιου Τόξου ο BUB και ο BOB απολαμβάνουν τις διακοπές τους. Τα προβλήματα άρχισαν όταν ο Chaostikahn εξαπέλυσε τον στρατό του για να καταλάβει ολόκληρο το σύμπαν. Ετσι αρπάζετε

STARS

την μαγική σας ομπρέλα (η οποία είναι δωράκι από τους άλλους που βοηθήσατε νωρίτερα) και ξεκινάτε να νικήσετε τα τέρατα και να ελευθερώσετε το σύμπαν. Υπάρχουν επτά πλανήτες να ελευθερώσετε σε αντίστοιχα επίπεδα:

ΠΡΩΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Ο μουσικός κόσμος κρύβει κινδύνους από μεταλλαγμένα πιάνα, ακορντεόν, τρομπέτες και άλλα μουσικά όργανα που συνθέτουν την κακοφωνία του Χάους.

ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Εδώ, σε έναν χώρο που μοιάζει με αθώο δάσος, όλα ζωντανεύουν σαν να βγήκαν από άσχημο παραμύθι. Το χειρότερο είναι ότι μέσα από τα ξερά δέντρα βγαίνουν συνέχεια εχθρικά sprites.

ΤΡΙΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Ωκεανός... Ενα σωρό καβουράκια, φώκιες και πιγκουίνοι έχουν διαταχθεί να σας καταστρέψουν. Ο πλέον επικίνδυνος μεγάλος κακός είναι ένα προιστορικό θαλάσσιο ερπετό.

ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Ολου του κόσμου οι μηχανές έχουν ξεχυθεί πάνω σας και με μεγάλη ποικιλία. Περιμένετε μόνο να δείτε τον μεγάλο κακό...

ΠΕΜΠΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Μια επίσκεψη στο καζίνο όπου ζωντανεύουν όλα τα μηχανήματα του τζόγου: μονόχειροι ληστές, τραπουλόχαρτα, βουνά από χρυσά νομίσματα και κάποια πιόνια του σκακιού κάνουν την κίνησή τους...

ΕΚΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Ανεβαίνετε στον ουρανό, στα σύννεφα όπου αντιμετωπίζετε μεγάλα sprites όπως είναι τα ελικόπτερα, τα αεροπλάνα ακόμα και οι δορυφόροι!

ΕΒΔΟΜΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Οι γίγαντες είναι εδώ το "μεγάλο" πρόβλημα. Υπάρχουν ένα σωρό από αυτούς καθώς είναι η τελευταία ελπίδα του Chaostikahn για να σας νικήσει.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Κάντε μια βόλτα στην Βρετανία για να μάθετε όλες τις χρήσεις της ομπρέλλας. Παίξτε Bubble Bobble, Rainbow Islands, Rodland και αλλάξτε joystick.

ΟΓΔΟΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Ο κόσμος του Rainbow μοιάζει να είναι ήσυχος και να σας περιμένει... αλλά είναι πραγματικά έτσι; Υπάρχουν όμως άλλοι κόσμοι πέρα από αυτούς; Να, κάτι που μόνο εσείς και οι ικανότητές σας μπορούν να ανακαλύψουν. Τέλος πάντων για να μην σας κρατάω σε αγωνία θα σας πω ότι περιλαμβάνονται ακόμα 3 μυστικοί κόσμοι και ο κάθε ένας από αυτούς αποτελείται από 7 επιμέρους επίπεδα, δίνοντας ένα σύνολο των 77 levels που πρέπει να περάσετε. Στην αρχή η δυσκολία είναι μικρή αλλά αργότερα, αφού θεώρησαν οι προγραμματιστές ότι συνηθίζετε εύκολα τον χειρισμό και τα κόλπα, σας δυσκολεύουν την ζωή με ποικιλία αντιπάλων και επεισοδιακό σχεδιασμό του χώρου. Μέσα σε όλα αυτά υπάρχουν ένα σωρό bonus και αντικείμενα να σας βοηθησουν, όπως είναι τα μαγικά παπούτσια που σας κάνουν πολύ γρήγορους, οι καρδούλες που σας προσθέτουν βαθμούς στο τέλος του επιπέδου, τα ρολογάκια που σταματούν κάθε εχθρική κίνηση για λίγο, το διαμαντένιο δαχτυλιδάκι που προσφέρει έμπρακτη βοήθεια στην μορφή ενός άστρου που σας συνοδεύει, βόμβες που ανατινάζονται κτλ.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Δεν νομίζω ότι εντυπωσιάζει τόσο όσο το Rainbow Islands. Ισως είναι το γεγονός ότι τότε τα γραφικά έπρεπε να είναι τέλεια για να πετύχει το παιχνίδι ενώ εδώ έχει ήδη πίσω του ένα πολύ μεγάλο όνομα. Ομως μπορεί να υστερεί σίγουρα σε χρώματα και ποικιλία scrolling αλλά υπερτερεί σε ένα άλλο σημείο: στα sprites!

Υπάρχουν δεκάδες μικρά sprites που γεμίζουν την οθόνη με ταυτόχρονη ποικιλία στην κίνηση και προσεγμένο animation. Το κάθε ένα ξεχωρίζει και για τα χρώματά του ενώ ο ήρωάς μας τώρα μπορεί να κάνει πολλά πράγματα που απαιτούν έξτρα μνήμη από το μηχάνημά σας. Γι αυτό και παίζει πολύ καλύτερα όταν βρίσκεται σε μία Amiga με 1 Mbyte μνήμη. Ο χώρος μέσα στον οποίο κινείστε είναι μάλλον πιο στενάχωρος αφού δεν σκαρφαλώνετε προς τα πάνω αλλά σε μία οθόνη με διάφορες πλατφόρμες. Σε μερικές από αυτές υπάρχει κάποιο ελάχιστο scrolling προς αριστερά και δεξιά που κάνει την οθόνη του παιχνιδιού σχεδόν full screen.

Ο Don West κατασκευαστής όλων των γραφικών έχει δουλέψει αρκετά παιχνίδια σε ποικίλα μηχανήματα (Terminator 2 στον C64, Navy Seals στο Game Boy) ενώ η έκδοσή του στην Amiga είναι μια παραλλαγή του παιχνιδιού που είχε κάνει η Taito για το PC Engine. Ο ήχος είναι πολύ καλός με μουσική και διάφορα εφφέ.







ΓΕΝΙΚΑ

Δεν είναι καλύτερο από το Rainbow Islands ή το Bubble Bobble. Είναι πιο ψυχρό από το πρώτο και δεν έχει την πρωτοτυπία του δεύτερου. Η δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα είναι σημαντική αλλά μερικοί μεγάλοι κακοί είναι βαρετοί και δεν είναι πρόκληση. Εχει όμως ένα επίπεδο περισσότερο από του PC Engine και τεράστια έκταση, αν αποφασίσετε να το τελειώσετε.



90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μπορεί να μου πει κάποιος γιατί είναι τόσο βαρετό; Μόνο η Ocean;

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

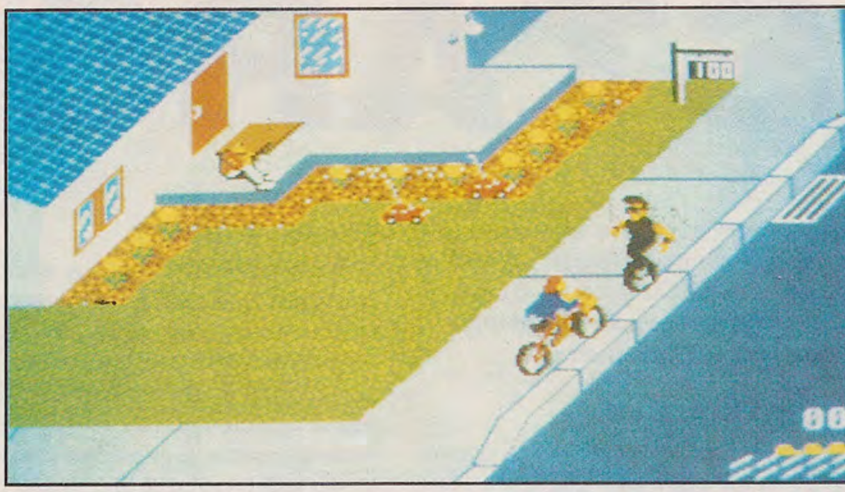
HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	AMIGA

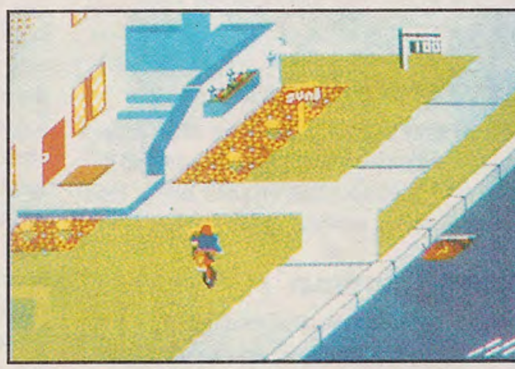
ΤΟΥ	Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

FINALE

Οσο και να ψάξετε δεν θα καταφέρετε να το βρείτε! Ποιό; Μα την σχέση που έχουν τα παιχνίδια της συλλογής μεταξύ τους. Θα σας το πω εγώ: γίνονται πολύ όμορφο θέμα εξωφύλλου για το πακέτο και ανήκουν όλα στην Elite. Τώρα που θα τα δούμε όλα αναλυτικά θα διαπιστώσετε και μόνοι σας ότι δεν έχουν τίποτα περισσότερο κοινό.

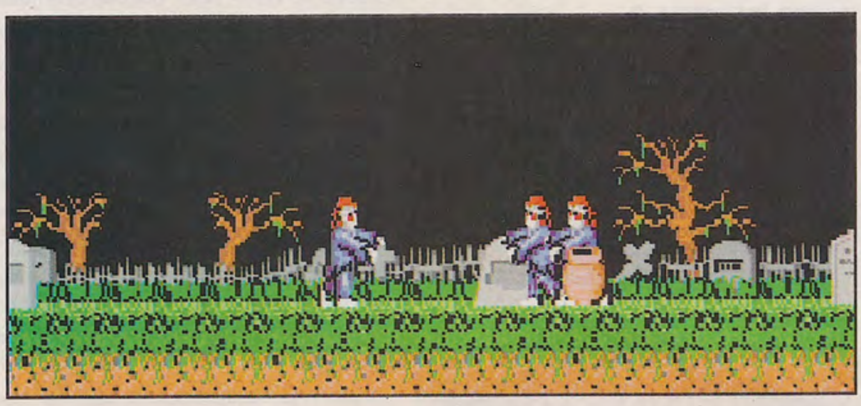
PAPERBOY





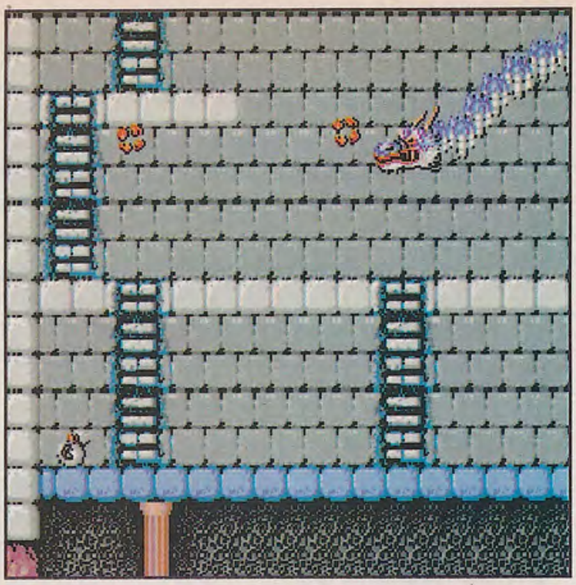
Πάρτε το ποδηλατάκι σας και ετοιμαστείτε να μοιράσετε πάλι εφημερίδες. Οχι, δεν είναι το Νο2 αλλά το πρώτο, το ένα και μοναδικό coin-op conversion του Paper Boy. Μόνο με τα εκπληκτικά σας αντανακλαστικά μπορείτε να επιβιώσετε στους άγριους δρόμους και πεζόδρομους. Οπως πάντα πρέπει να αναπτύσσετε μια κάποια ταχύτητα για να προλαβαίνετε το επίπεδο. Μετά πρέπει να αποφεύγετε τους ανθρώπους που περπατάνε αμέριμνοι, τα αυτοκίνητα που κινούνται στο δρόμο, τους θάμνους που ξεφυτρώνουν εκεί που δεν το περιμένετε, τις καγκελόπορτες και τα σκαλοπάτια. Ολα αυτά ενώ πρέπει να εκτοξεύετε τις εφημερίδες όσο το δυνατόν πιο κοντά στην πόρτα κάθε σπιτιού για να συγκεντρώνετε όσο το δυνατόν περισσότερους βαθμούς. Αυτό είναι το παιχνίδι γενικά. Αυτό που το κάνει ελκυστικό είναι η ταχύτητα και η επιδεξιότητα που σας επιτρέπει να αναπτύξετε. Αλλά όχι στο PC! Ακόμα και στα 24 Mhz είναι αργό, έχει μικρή οθόνη και παρά το καλό scrolling δεν μπορείτε να δείτε τα πράγματα προτού πέσετε πάνω τους. Αυτό έχει άμεση επίπτωση στην δυσκολία που είναι τρομερή και χάνετε γρήγορα. Μετά από μερικές προσπάθειες θα απογοητευθείτε και θα το αφήσετε. Σ'αυτό συμβάλλουν και τα γραφικά που δεν περνούν την EGA και μάλιστα χωρίς λεπτομέρεια. Οσο για τον ήχο, δεν υποστηρίζει καμία κάρτα.

GHOSTS 'N' GOBLINS



Εχουν ειπωθεί πάρα πολλά πράγματα γι'αυτό το παιχνίδι και το ίδιο έχει εμφανιστεί σχεδόν σε όλες τις μηχανές που υπάρχουν. Είναι ένα από τα πιο πετυχημένα παιχνίδια και αυτό δεν είναι τυχαίο. Κατασκευαστές του είναι οι ίδιοι που δημιούργησαν τις επίσης εκπληκτικές και διασκεδαστικές επιτυχίες Commando και 1942. Από το μεγάλο ηλεκτρονικό της Capcom πριν από πολλά χρόνια έφτασε στα PCs σήμερα. Ακόμα και το σενάριο εί-

ναι κλασικό: παίρνετε τον ρόλο του ιππότη Αρθούρου ο οποίος πρέπει να σώσει την αγαπημένη του από τον δαιμονικό Overlord. Δεν χρειάζονται περισσότερα λόγια για να βουτηχτείτε στην δράση. Η οθόνη σκρολλάρει αρκετά καλά από αριστερά προς τα δεξιά και τα sprites μπορεί να μην είναι τα μεγαλύτερα δυνατά αλλά είναι ικανοποιητικά και κινούνται αρκετά όμορφα. Το παιχνίδι παίζεται μόνο με joystick και αυτό κάνει τον χειρισμό πάρα πολύ καλό. Η έκδοση αυτή είναι μια πιστή μεταφορά όλων των υπολοίπων και το μόνο σημείο που υστερεί το PC είναι φυσικά αυτό του ήχου. Ενα παιχνίδι που πρέπει οπωσδήποτε να έχετε.



SPACE HARRIER



Μια ιδέα που περισταςιακά μόνο χρησιμοποιήθηκε στα παιχνίδια. Δεν ήταν το ότι δεν αρέσει αλλά χρειάζεται μεγάλη τεχνική την οποία το 1985 είχε μόνον η SEGA. Μεταφορά από εκείνο το ηλεκτρονικό λοιπόν, το παιχνίδι αυτό είναι στα PCs καταπληκτικό και εντυπωσιακά γρήγορο αν έχετε 16MHz και πάνω, οπότε είναι σχεδόν σα να παίζετε το ηλεκτρονικό. Σ'αυτό βοηθούν και τα πολύ καλά γραφικά σε VGA και η λεπτομέρεια στα sprites που έρχονται από το βάθος και μεγενθύνονται τέλεια. Και στον ήχο έχει γίνει όμως πολύ καλή δουλειά. Εκτός από αρκετά εφφέ ο ήρωάς μας βγάζει μια χαρακτηριστική digitised κραυγή όταν χάσει μια ζωή. Γενικά είναι πολύ εύκολο σαν παιχνίδι, αρκεί να πετάτε στον αέρα. Μπορείτε να χτυπήσετε με άνεση όλα τα αντίπαλα όντα και να αποφύγετε τα εμπόδια αλλά σας δυσκολεύει στους μεγάλους τελικούς κακούς, τους δράκους που θέλουν πολλά χτυπήματα και γρήγορα ανατανακλαστικά για να νικηθούν. Το παιχνίδι αντικειμενικά δεν λέει πολλά στον τομέα του gameplay. Είναι όμως γρήγορο και πραγματικά πρωτότυπο shoot'em up ώστε να σας ξεκουράζει από τα συνηθισμένα κατασκευάσματα που κυκλοφορούν τελευταία όλο και πιο συχνά.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Κάντε μια γύρα στα μαγαζιά για να δείτε και τις άλλες συλλογές. Θα διαπιστώσετε ότι αυτή δεν είναι ούτε η χειρότερη αλλά ούτε η καλύτερη.

ΓΕΝΙΚΑ

Πολλά ετερόκλητα στοιχεία σε μία συλλογή από μία πολύ μεγάλη εταιρεία. Η Elite ήταν από τις πρώτες κατασκευάστριες που ήξεραν ότι η σημασία σε ένα παιχνίδι βρίσκεται ισάξια στο gameplay και στα γραφικά. Τα περισσότερα παιχνίδια της συλλογής είναι κλασικές επιτυχίες από ηλεκτρονικά και η μεταφορά τους στους συμβατούς έγιναν σωστά και με μεγάλη προσοχή.

FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

Αυτό είναι ένα τεράστιο όνομα για παιχνίδι. Και τα προγράμματα πυγμαχίας είναι κάτι σπάνιο στους συμβατούς. Αλλά αυτό μου θυμίζει, και πρέπει να σας πω τώρα οπωσδήποτε, ότι ένα από τα πρώτα παιχνίδια της μεγάλης Sierra ήταν ένα παιχνίδι Box και μάλιστα από τα καλά (μιλάμε για πριν από το 1985)! Το Frank Bruno Box είναι ένα πρωτότυπο πρόγραμμα που μοιάζει με το στήσιμό του σε κάποια ηλεκτρονικά. Και αυτό γιατί δεν βλέπετε τους δύο αθλητές να μάχονται από το πλάι αλλά από πίσω, δηλαδή κοιτάτε τον αγώνα από την πλευρά του δικού σας sprite.

Αυτό απαιτεί κάποια τεχνική η οποία δεν υπήρχε στο απλό PC του 1988, όταν πρωτοπαρουσιάστηκε το πρόγραμμα. Ετσι στην τεχνική πλευρά έχουν γίνει αρκετοί συμβιβασμοί: τα γραφικά είναι ασπρόμαυρα και τα pixel έχουν μια προτίμηση προς την κάθετη μεγένθυνση. Αν και τα sprites είναι μεγάλα δεν έχουν λεπτομέρεια. Η κίνηση είναι αρκετά καλή και γρήγορη αλλά δεν μπορείτε να διακρίνετε γκριμάτσες με αυτά τα γραφικά.

Ο ήχος είναι φτωχός και η έλλειψη εφφέ θα σας ξεκουράσει απέναντι στους οκτώ αντιπάλους που πρέπει να νικήσετε για να γίνετε το Νο1 του παγκόσμιου box.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ιππότες πάνω σε δράκους καταδιώκουν πυγμάχους σε θωρακισμένα αμάξια πετώντας εφημερίδες;

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	73
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΓΕΝΙΚΑ	78

GAME REVIEW

HOUSE	SIERRA
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ	Ν. ΝΤΟΡΡΑΚΗ



HOYLE BOOK OF GAMES



V O L U M E 3

Για όσους δεν το ξέρουν είναι ένα παιχνίδι της Sierra! Τίποτα το τρομερό, καμία περιπέτεια από αυτές τις κολοσσιαίες με τις 10 δισκέτες των 1200 bytes, απλώς μια συλλογή με κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια που έχουμε αγαπήσει όλοι από παιδιά. Παιχνίδια τα οποία είναι προορισμένα να ξεκουράζουν το μυαλό και να ψυχαγωγούν τον έναν ή περισσότερους παίκτες μετά από μια κουραστική μέρα στο γραφείο που δεν αντέχετε να παίξετε Larry 5 ή EQO Quest! Οπως βλέπετε και από τον τίτλο μας έχουμε φτάσει αισίως στο Νο 3 της σειράς, κάτι που είναι συνηθισμένο για την Sierra και προβλέπεται και συνέχεια. Ας δούμε όμως πώς έφτασε μέχρι αυτό το νούμερο αναλυτικά:

HOYLE 1

Το πρώτο μέρος ήταν αφιερωμένο εξ'ολοκλήρου σε παιχνίδια με χαρτιά όπως τα Hearts, Cribbage, Crazzy Eights, Gin Rummy, Old Maid και φυσικά το πιο αγαπημένο και εύκολο από όλα Klondike Solitaire, πιο γνωστό σαν την κλασική Πασιέντζα, όπως αυτή που έχει εμφανιστεί και στα Windows.

Πριν από αυτή τη σειρά υπήρχαν βέβαια ένα σωρό παιχνίδια με χαρτιά και πολύ καλά μάλιστα. Αυτό που έκανε την συλλογή της Sierra να ξεχωρίζει ήταν η δυνατότητα επιλογής του αντιπάλου σας -όταν παίζει ο υπολογιστής- ανάμεσα σε 18 χαρακτήρες από εκείνους που εμφανίζονται στις περιπέτειες της Sierra. Φυσικά το συνόδευε ένα αρκετά μεγάλο επεξηγηματικό manual.

HOYLE 2

Εδώ τα πράγματα δεν ήταν πλέον συλλογή αλλά μόνο ένα παιχνίδι, το Solitaire αλλά με τις 28 παραλλαγές του, κάνοντάς το τον ιδανικό "καθηγητή" για το παιχνίδι αυτό.

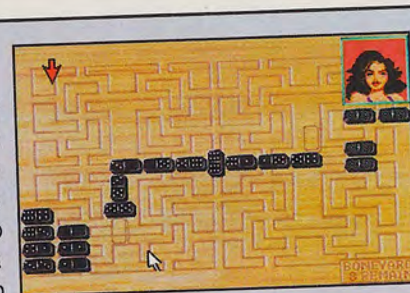
Είχε τους κανόνες του παιχνιδιού αυτόματα στην οθόνη και δεν σας επέτρεπε να κάνετε κάποια παράνομη κίνηση.

Ακόμα σαν διακοσμητικά στοιχεία σας πρότεινε από 12 διαφορετικά σχέδια τράπουλας τα οποία δεν μπορούσες πραγματικά να χορτάσεις και τέλος σου πρόσφερε την δυνατότητα να μην μπορείς να κλέψεις... τον εαυτό σου! Και όλα αυτά με πολύ καλή μουσική αν είχατε κάρτες ήχου.

HOYLE 3-ΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ;

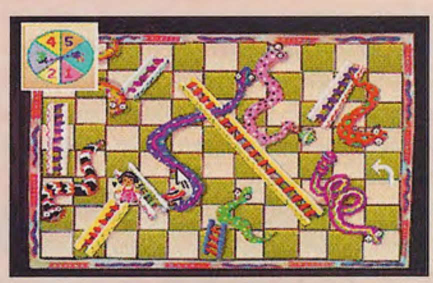
Υπάρχει βελτίωση σε σχέση με όλα τα προηγούμενα προγράμματα της σειράς, σε ποικιλία και τεχνική. Τα παιχνίδια που περιλαμβάνει είναι:

DOMINOES



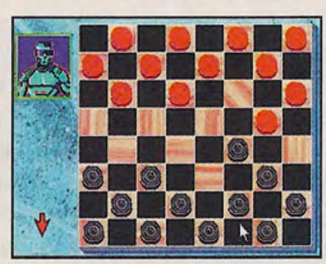
Ενα παιχνίδι ίσως όχι τόσο γνωστό στους περισσότερους. Ο καθένας τοποθετεί στην οθόνη κάποια παραλληλόγραμμα που έχουν πάνω τους τυπωμένα δύο νούμερα σαν ζάρια. Ο άλλος πρέπει να βάλει κάποιο δικό του τουβλάκι που να έχει σε κάποια από τις δύο πλευρές του ένα αντίστοιχο νούμερο. Αν δεν έχει πρέπει να πάρει έναν ορισμένο αριθμό από dominoes από το πάκο που υπάρχει. Κερδίζει όποιος τελειώσει τα τουβλάκια του πρώτος και χάνει όποιος δεν έχει άλλα να πάρει από τον υπολογιστή και δεν έχει να παίξει. Υπάρχουν πάντως ένα σωρό παραλλαγές που σας επιτρέπεται να παίξετε.

SNAKES & LADDERS



Τίποτα περισσότερο από ένα εκ των πλέον αγαπημένων παιχνιδιών, το Φιδάκι. Το πιο εύκολο παιχνίδι της συλλογής και μου φάνηκε κάπως βαρετό καθώς κατάφερνα να το τελειώσω χωρίς να γίνω θύμα των φιδιών. Εχει πάντως αρκετή κίνηση (με τον τρόπο που κροταλίζουν και ξεφυσούν τα φίδια αλλά και με το πώς ανεβαίνει το παιδάκι τις σκάλες). Είναι περισσότερο ιδανικό για παιδιά μικρής ηλικίας παρά για ενήλικες.

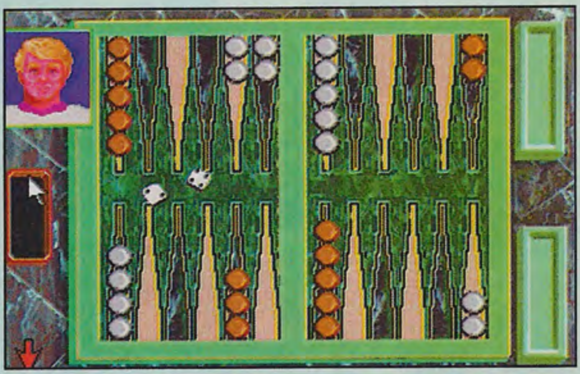
CHECKERS



Η ντάμα είναι το δεύτερο κλασικό παιχνίδι μετά από το σκάκι σε ολόκληρο τον κόσμο. "Πηδήξτε" -κυριολεκτικά- τα πιόνια του αντιπάλου σας με την χαριτωμένη επιλογή να μοιάζει το πιόνι σας με βατραχάκι...

BACKGAMMON

Στο χωριό μου στην Μακεδονία αυτό το παιχνίδι το λέμε τάβλι και την συγκεκριμένη παραλλαγή Πόρτες. Ενα ακόμα κλασικό κομμάτι και με μεγάλη διαφορά το καλύτερο παιχνίδι της συλλογής, τόσο από τεχνική άποψη όσο και από gameplay. Μπορείτε να δοκιμάσετε διάφορες παραλλαγές και να παίξουν δύο παίκτες.



YACHT

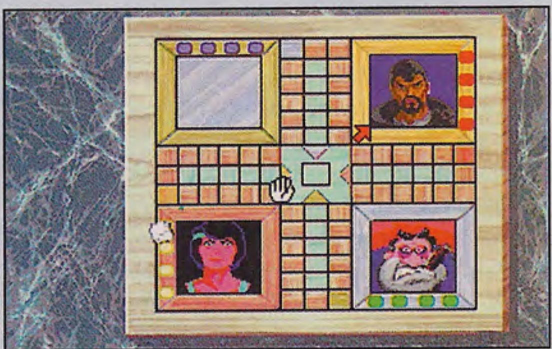


Ομολογώ ότι δεν το ήξερα αυτό το παιχνίδι αλλά μπορώ να το περιγράψω μόνο σαν πόκερ με ζάρια! Ρίχνετε κάποιες ζαριές και διαλέγετε ποιά νούμερα θα κρατήσετε, ξαναρίχνετε και κερδίζει εκείνος που έχει το καλύτερο "φύλλο".

Μπορούν να παίξουν μέχρι και 4 παίκτες και τα γραφικά περιλαμβάνουν εκπληκτικά digitised ζάρια, όπως τα συνέλαβε η video-κάμερα να περνούν από μπροστά σας. Τα υπόλοιπα γραφικά είναι μιά στατική οθόνη που δεν εκμεταλεύεται την VGA σας...

PACHISI

Γκρινιάρης, λέτε ότι είμαι γκρινιάρης; Περιμένετε να δείτε τον αρχισυντάκτη! Α, κατάλαβα μιλάτε για αυτό το παιχνίδι που σας γεμίζει άγχος! Και εδώ μπορούν να παίξουν μέχρι τέσσερις παίκτες και είναι το πιο έντονο από άποψης θυμωμένου animation παιχνίδι. Θα ήθελα όμως να ήταν λίγο πιο γρήγορο...



ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Υπάρχουν 9 καλοί χαρακτήρες, όπως είναι ο King Graham, η Rosella, ο Roger Wilco, ο Larry κτλ, οι οποίοι έχουν διαφορετικά επίπεδα ικανοτήτων και αντιδράσεων.

Το ίδιο συμβαίνει και με τους 9 κακούς αντιπάλους όπως είναι η Baba Yaga, ο Vohaul, το Arnoid, ενώ σε μερικά παιχνίδια μπορείτε να τους αναμίξετε και να πάρετε μερικούς καλούς και μερικούς κακούς, έτσι για ποικιλία. Οι χαρακτήρες αυτοί εμφανίζονται με πολύ καλά γραφικά στην οθόνη αλλά δεν κάθονται ακίνητοι!

Κάνουν γκριμάτσες, μιλούν μεταξύ τους ή μάλλον λογομαχούν, υπερηφανεύονται για τον εαυτό τους και ακόμα χαίρονται όταν καταφέρνουν να σας νικήσουν ή να σας κάνουν κάποια ζημιά, ενώ μερικοί βρίσκουν εξωφρενικές δικαιολογίες αν χάσουν.

Αισθητή βελτίωση από άποψη γραφικών σε σχέση με τα Hoyle 1 και 2 δεν υπάρχει στα πρόσωπα, παρά μόνο σ'αυτόν τον τομέα του animation.

Δηλαδή οι κινήσεις των προσώπων είναι ανάλογες με το χαρακτήρα του ήρωα από το αντίστοιχο παιχνίδι (η Lolotte όταν θυμώνει ρίχνει κεραυνούς, ο Vohaul από το Space Quest κάνει παράσιτα στην οθόνη κλπ.)

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Υπάρχουν ένα σωρό παιδικές εκπομπές από το μεσημέρι μέχρι νωρίς το απόγευμα κάθε μέρα και θα ήταν μια καλή προπόνηση για όποιον θέλει να παίξει Hoyle 3!

ΓΕΝΙΚΑ

Φυσικά δεν κουράστηκε η Sierra για την ιδέα ή να γράψει το σενάριο αλλά η τεχνική δείχνει ότι έγινε σκληρή δουλειά. Κυρίως στην ταχύτητα με την οποία παίζει ο αντίπαλός σας αλλά και ο χρόνος που χρειάζεται για να σκεφτεί. Είναι ιδανικό για παιδιά πάντως και όχι για μεγάλους παίκτες οι οποίοι δεν θα βρουν ενδιαφέρον στα μισά από τα παιχνίδια που περιλαμβάνει.



88%

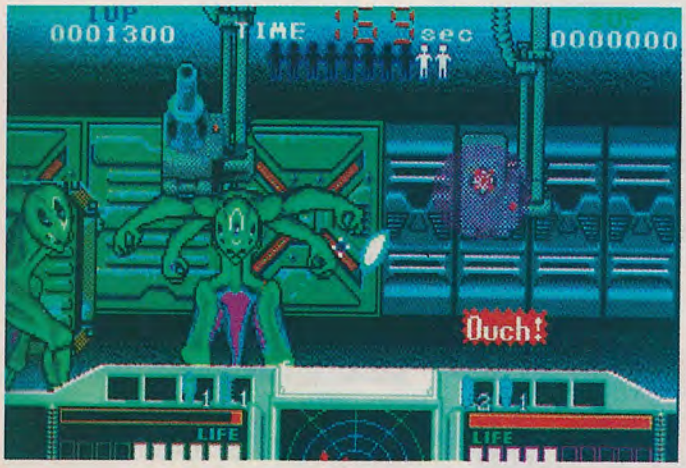
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

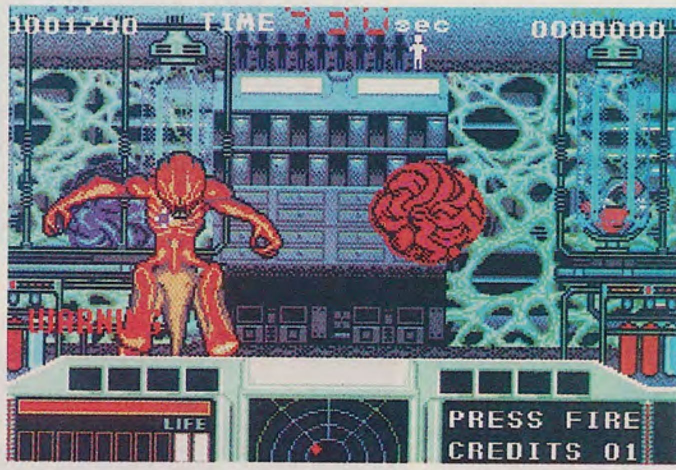
Ποικίλη, ανώριμη, διασκεδαστική δράση που πολύ μας άρεσε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	88

GAME REVIEW

SPACE GUN





Το έτος 2039 ο άνθρωπος έχει αρχίσει να εξερευνά το διάστημα. Οι εξερευνήσεις πάντα έκρυβαν κινδύνους...

HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	AMIGA

ΤΟΥ	Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Αυτούς τους κινδύνους γνώρισαν από κοντά οι δύο ήρωές μας όταν έπιασαν ένα απελπισμένο σήμα κινδύνου από ένα μισοκατεστραμένο διαστημόπλοιο. Κατεβαίνοντας στους σκοτεινούς διαδρόμους οι δύο ήρωές μας αντίκρυσαν για πρώτη φορά τα εξωγήινα τέρατα που κόντευαν να εξολοθρεύσουν όλο το πλήρωμα! Θα ζήσουν οι δύο ήρωές μας για να πουν αυτή την ιστορία και σε άλλους, να προειδοποιήσουν για τον θάνατο που παραμονεύει εκεί και να σώσουν τους ανθρώπους που κινδυνεύουν;

Τρία καυτά ερωτήματα που θα απαντηθούν με mouse και joystick, καθώς δύο παίκτες μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα. Οι καλύτερες απαντήσεις γράφονται με το mouse που είναι πολύ γρηγορότερο και σας δίνει την ευκαιρία να παρακολουθείτε τα όντα καθώς αυτά κινούνται στην οθόνη.

Για όσους δεν το γνωρίζουν πρέπει να πω ότι το παιχνίδι υπήρχε ήδη στα ηλεκτρονικά, απ'όπου η Ocean κατά την προσφιλή της συνήθεια το πήρε για να το μεταφέρει στους home υπολογιστές. Κινείστε βλέποντας την οθόνη μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα σας και ένας κέρσορας σημαδεύει τους αντιπάλους. Operational Wolf δηλαδή, σε τρισδιάστατο σχεδιασμό και όταν βρεθείτε σε κάποιον κλειστό διάδρομο με πολλά όντα να σας επιτίθονται πατάτε το space και κάνετε για λίγο πίσω, πράγμα που θα σας δώσει λίγο χρόνο, όπως έκαναν τα πεντάλια στην κοσνσόλα.

Εκτός από το πολυβόλο σας υπάρχουν κάποια bonus όπλα που μπορείτε να πάρετε αν καταστρέψετε τις θήκες τους στον τοίχο. Αυτά είναι ρουκέτες που καταστρέφουν με τρεις διαφορετικούς τρόπους (φωτιά, έκρηξη, πάγο) ή να κερδίσετε ενέργεια η οποία εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης χωρισμένη σε κομματάκια από τα οποία χάνετε και ένα κάθε φορά που σας αγγίζει ένα αντίπαλο sprite. Αυτά τα sprites είναι κάποια όντα όχι διαφορετικά από τα κινηματογραφικά aliens, σε διάφορες παραλλαγές που δυναμώνουν όταν περνάτε επίπεδα. Οσο προχωράτε στην βάση θα δείτε και αυγά που εκκολάπτουν όλο και περισσότερους εξωγήινους μέχρι την βασίλισσα.

Για να περάσετε με επιτυχία το ένα επίπεδο στο άλλο πρέπει να έχετε σώσει μερικούς από τους ανθρώπους που κινδυνεύουν. Θα τους δείτε να τρέχουν προς το μέρος σας τρομαγμένοι και υπάρχει η πιθανότητα να τους σκοτώσετε αν δεν είσαστε προσεκτικοί και απόλυτα ψύχραιμοι ώστε να μην πυροβολείτε ό,τι κινείται.Το ηλεκτρονικό δεν εντυπωσίαζε για τα γραφικά του αλλά για τα πολυβόλα του ενώ στην Amiga έχουμε μια πολύ πιστή μεταφορά με καλά γραφικά και ήχο όπου υπάρχουν εφφέ και φωνές... Αντίθετα με το Beast Busters, η Ocean έκανε τρομερή δουλειά στην ταχύτητα με την οποία παίζετε, το collision detection και τον χειρισμό. Αξιοπρεπέστατη μεταφορά.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Αφού δείτε όλα τα έργα που υπάρχουν με εξωγήινους -κουράγιο δεν είναι περισσότεροι από 10000 τίτλοι- διαβάστε και όλα τα βιβλία επιστημονικής φαντασίας!

ΓΕΝΙΚΑ

Μια τυπική παραγωγή της Ocean: παίρνουμε ένα σχετικά πετυχημένο coin-op που μας προσφέρει και την δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε μια απλή παραλλαγή του συστήματος του Operation Wolf. Υπάρχει αγωνία η οποία καλύπτει την απουσία στο μηχάνημά σας των δύο καταπληκτικών πολυβόλων της κονσόλας. Θα αρέσει, ειδικά σε όσους εκτιμούν τα aliens, παρά την δυσκολία του.



85%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Διάστημα, το τελικό σύνορο για τους εξωγήινους όλου του κόσμου.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	85

SWORD OF THE SAMURAI

HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC, AMIGA
TEST	PC
ΤΟΥ	Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



Ο ήρωάς μας πηγαίνει για ψώνια στο κοντινότερο σουπερμάρκετ.

Τί γνωρίζετε για τους Σαμουράι; Ισως ότι ήταν οι καλύτεροι ξιφομάχοι, ότι έχουν ένα σωρό σπαθιά και τα φορούν όλα μαζί στην φοβερή, εξωτική τους πανοπλία. Ισως ακόμα γνωρίζετε ότι δεν σηκώνουν κουβέντα και οποιαδήποτε προσβολή ξεπληρώνεται με αίμα. Σίγουρα όμως δεν γνωρίζετε όλα εκείνα που κατάφερε να συγκεντρώσει η Microprose στις 100 σελίδες του manual και στις δύο δισκέτες που αποτελούν το πρόγραμμα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι, κάπως σαν το Pirates, σας βάζει να παίρνετε μέρος σε έναν ολόκληρο κόσμο που δημιουργεί. Αυτός είναι η φεουδαρχική κοινωνία της Ιαπωνίας του 16ου αιώνα και θα πρέπει να μάθετε να ζείτε σύμφωνα με τους κανόνες της. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να μάθετε πότε να τραβάτε το σπαθί σας και πότε να το αφήνετε στην θέση του καθώς και τί να κάνετε όταν το έχετε τραβήξει!

Ξεκινάτε πάντα σαν απλός υπηρέτης-σαμουράι με το δικό σας κάστρο και μικρό φέουδο στην εξουσία κάποιου άλλου μεγάλου άρχοντα. Μετά από πολύ καιρό θα καταφέρετε να γίνετε και εσείς άρχοντες της περιοχής και - πού ξέρετε;- ίσως κάποια στιγμή γίνετε Shogun, απόλυτος κυρίαρχος της Ιαπωνίας. Για να το καταφέρετε αυτό βέβαια θα πρέπει να περάσετε δεκάδες δοκιμάσίες που σε γενικές γραμμές θα συνοψίσουμε μία προς μία παρακάτω.

ROLE-PLAYING

Αυτό το στοιχείο είναι ιδιαίτερα έντονο στο πρόγραμμα και σας επιτρέπει να ξεκινήσετε δηλώνοντας το όνομά σας, να επιλέξετε την οικογένεια στην οποία θα ανήκετε και μετά σε ποιό στοιχείο του χαρακτήρα θέλετε να υπερέχετε: Τιμή, Στρατηγική, Ξιφομαχία, Μέγεθος φέουδου, όλα αυτά δημιουργούν τον ξεχωριστό χαρακτήρα και κάνουν κάθε παιχνίδι μοναδικό. Υστερα επιλέγετε την δυσκολία και είσαστε έτοιμοι.

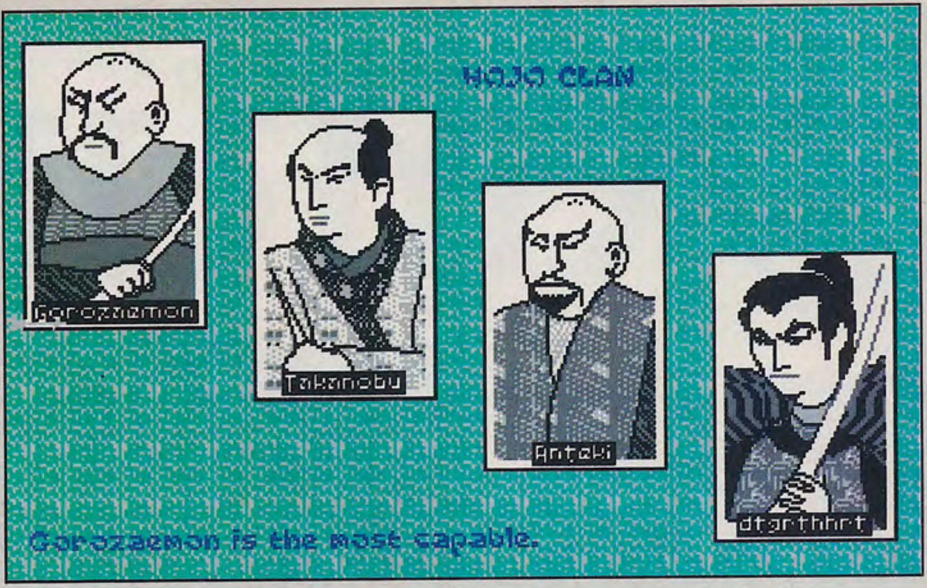
Μέσα στο ίδιο το παιχνίδι, το Role Playing στοιχείο εμφανίζεται ακόμα και όταν μετά την επιλογή της συζύγου και την γέννηση κάποιου γιού δίνετε εσείς το όνομά του, αν θέλετε. Στην διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να δείτε σε κάποια οθόνη inventory τα χαρακτηριστικά σας να μεταβάλλονται με το πέρασμα του χρόνου, αλλά κυρίως από τις επιλογές σας.

ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ

Το μεγαλύτερο μέρος της υπόθεσης, όταν δεν υπάρχει δράση, διαδραματίζεται στον μεγάλο χάρτη. Υπάρχουν τρεις τρόποι για να ταξιδέψετε: Μόνος σαν Σαμουράι, το ίδιο αλλά ντυμένος φτωχός μοναχός και σαν αρχηγός του στρατού σας. Ο πρώτος τρόπος είναι αυτός που συνηθίζεται όταν πρέπει να αυξήσετε την Τιμή σας και μπορείτε να πάτε παντού. Να επισκεφθείτε τους άλλους τρεις φεουδάρχες ή ακόμα και να φύγετε από την δική σας επικράτεια και να ταξιδέψετε αλλού. Οι κίνδυνοι είναι μεγάλοι καθώς μπορεί να συναντήσετε πολεμιστές που πιστεύουν ότι είναι καλύτεροι από εσάς και θέλουν να το αποδείξουν με το σπαθί τους! Μπορείτε πάντα να αρνηθείτε αλλά αυτό δεν βοηθάει την φήμη σας. Ακόμα υπάρχουν πολλοί ληστές

που θά'θελαν να σας σκοτώσουν για να μην τους ενοχλείτε ενόσο ρημάζουν τα γύρω χωριά! Το display σε μια τέτοια περίπτωση αλλάζει, βλέπετε τα χωράφια από πάνω και τα sprites σα να ήταν παίκτες του Kick Off! Κινείστε γρήγορα στον δρόμο αλλά αργά στα χωράφια και το ίδιο κάνουν και οι αντίπαλοί σας, πράγμα που αν το αξιοποιήσετε έξυπνα είναι προς όφελός σας. Κατά κανόνα σας επιτίθονται καμιά 10ριά άτομα κάθε φορά και μπορείτε από μακριά να χρησιμοποιήσετε το τόξο σας αλλά από κοντά μόνο το σπαθί, με την χαρακτηριστική κίνηση των Σαμουράι όταν τρέχετε, σηκωμένο πάνω από το κεφάλι σας. Τα πτώματα παραμένουν στο έδαφος... Ποιός είναι όμως ο λόγος που ένας γενναίος πολεμιστής σαν εσάς, θα κυκλοφορούσε ντυμένος σαν μοναχός; Υπάρχουν περισσότεροι από ένας λόγοι και κανένας δεν είναι τίμιος! Γιατί ντύνεστε έτσι όταν θέλετε να μπείτε σε κάποιο σπίτι ενός από τους τρεις αντιπάλους σας για να του κάνετε κακό. Δηλαδή μπορείτε να απαγάγετε κάποιον, να κλέψετε ένα αντικείμενο ή να δολοφονήσετε τον ίδιο τον άρχοντα. Φανταστείτε το εξής σενάριο: μπαίνετε στο σπίτι του άρχοντα Fuzimori και κλέβετε το σπαθί που του είχε χαρίσει ο Mitsuna (αφού σκοτώσετε βέβαια όλους τους φρουρούς σε ένα στήσιμο που θυμίζει Ultima σε κλειστό χώρο και RanaRama ταυτόχρονα). Την άλλη μέρα έρχεται ο Mitsuna και δεν βλέπει πουθενά το δώρο που έχει χαρίσει... Ο Fuzimori ντροπιάζεται και πέφτει σε δυσμένια! Ακόμα αν κάποιος αντίπαλός σας αιχμαλωτίσει ένα μέλος της οικογένειάς σας μπορείτε να προσπαθήσετε να τον σώσετε. Εννοείται ότι το επιχειρείτε μόνο μεταμφιεσμένοι σαν μοναχοί και την νύχτα να διεισδύσετε χωρίς να σας πάρουν είδηση στο σπίτι του απαγωγέα. Υστερα να βρείτε το δωμάτιο με τον απαχθέντα. Σε κάθε περίπτωση που κουβαλάτε κάποιον άλλο στην πλάτη σας -προσέξτε τον ρεαλισμό- πρέπει να τον ακουμπάτε πρώτα κάτω και μετά να αρχίζετε την μάχη με σπαθί ή τόξο.

Οταν ταξιδεύετε με στρατό, τα πράγματα είναι διαφορετικά. Εχετε πάντα σαν σκοπό σας να βοηθήσετε κάποιον γείτονα ο οποίος έχει ήδη νωρίτερα, σε κάποια από τις εκατοντάδες στατικές οθόνες του παιχνιδιού, ζητήσει επίσημα βοήθεια. Για να αποκτήστε μια λεπτομερή γνώση του θέματος της μάχης διαβάστε το επόμενο κομμάτι του review...



Προφανώς βρίσκεστε τελευταίος στην προτίμηση του άρχοντα.



Η περίφημη σκηνή της ξιφομαχίας από τους 7 σαμουράι!

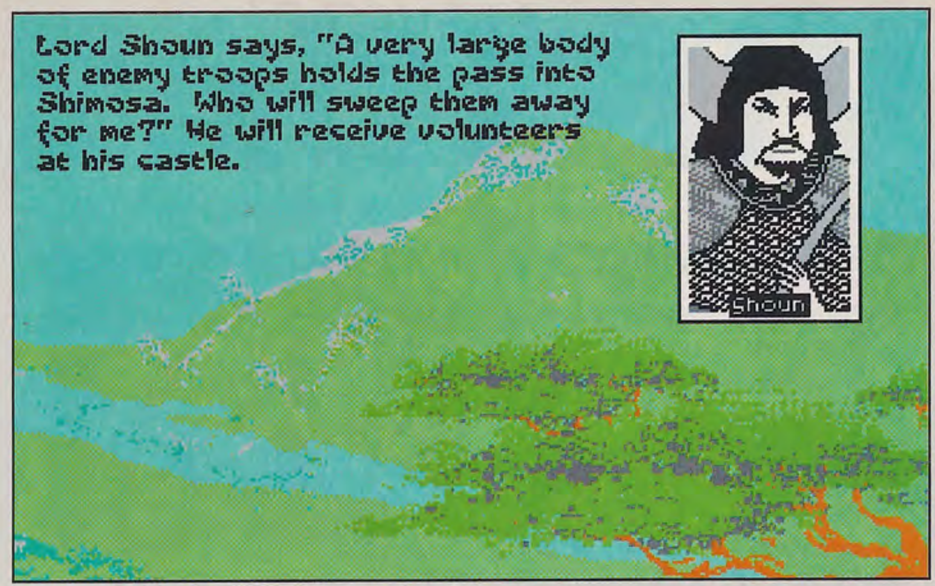
ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε τους "7 Σαμουράι", "Μονομαχία στον κόκκινο ήλιο", "Swordkill", ενώ είμαι σίγουρος ότι θα μπορέσετε να βρείτε τρόπο για να βελτιώσετε και την τιμή σας!

THE ART OF WAR

Πριν ξεκινήσει η μάχη πρέπει να έχετε στρατό! Για να γίνει αυτό πρέπει συχνά, οποτε επιστρέφετε στο σπίτι, να παίρνετε και κάποιον σαμουράι από το ειδικό μενού που εμφανίζεται. Οσο περισσότερη γη έχετε, τόσο περισσότερους στρατιώτες μπορείτε να πάρετε. Γι'αυτό κάθε φορά που κερδίζετε και ένα κομμάτι γης καλό θα ήταν κατευθείαν να παίρνετε Σαμουράι. Στην μάχη λοιπόν δεν ελέγχετε μόνο έναν στρατιώτη αλλά πολλούς που συνθέτουν τις στρατιωτικές μονάδες. Βλέπετε τον χώρο από πάνω και μπορείτε να ορμήξετε σε ένα σωρό έτοιμους σχηματισμούς ή να κατευθύνετε κάθε τμήμα. Για να σας διευκολύνει, η Microprose, έχει δώσει αριθμούς σε κάθε σώμα και το ελέγχετε με το αριθμητικό πληκτρολόγιο. Τραβάτε μια ελαστική γραμμή και σημειώνετε το σημείο μέχρι το οποίο θέλετε να κινηθούν. Φυσικά και οι αντίπαλοι αναλαμβάνουν πρωτοβουλία και δεν περιμένουν να τελειώσετε την σκέψη σας για να επιτεθούν. Βλέπετε τα πάντα πάλι από πάνω και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα διάφορα φυσικά εμπόδια για να κρύψετε τις δυνάμεις σας.

Οι μάχες διαρκούν λίγο και συνήθως τα στρατεύματα που χάνουν τρέπονται σε άτακτη φυγή. Στην Ιαπωνία του 16ου αιώνα υπάρχουν τέσσερα είδη στρατιωτικών σωμάτων που συνδυαζόμενα μεταξύ τους επιφέρουν τις μεγαλύτερες φθορές στον αντίπαλο. Το βασικό συστατικό κάθε στρατού είναι φυσικά το πεζικό που πρέπει να πλησιάσει στον εχθρό για να του επιτεθεί και κινείται με μέτρια ταχύτητα. Οι τοξότες είναι πιο ελαφρείς και τρέχουν πιο γρήγορα αλλά πρέπει να τους κρατάτε σε μια λογική απόσταση από τα εχθρικά σώματα. Το ισχυρότερο και πιο γρήγορο σώμα αποτελείται αποκλειστικά από Σαμου-



Είναι η ώρα να αποδείξετε την καλή σας θέληση και την αξία σας.



Η τελευταία πράξη τιμής του χαρακτήρα σας.

ράι. Μόνο οι πολεμιστές με τα μουσκέτα μπορούν να αντιμετωπίσουν αποτελεσματικά το ιππικό. Αυτή είναι η θεωρία. Για να πετύχετε και στην πράξη πρέπει να αξιοποιήσετε την δυνατότητα του Drilling Troops. Εδώ μπορείτε να μάθετε στα στρατεύματά σας να κινούνται μαζί σε συνδυασμούς και γενικά να εξασκηθούν στην μάχη.

ΞΙΦΟΜΑΧΙΑ-ΕΝΑΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΟΛΩΝ

Σχεδόν το μισό παιχνίδι είναι ξιφομαχία και αν θέλετε να ζήσετε ή ακόμα καλύτερα να αποκτήσετε τιμή, καλό θα ήταν να την έχετε εξασκήσει πολύ καλά. Αυτό γίνεται με μία επιλογή κάθε φορά που βρίσκεστε στο σπίτι σας για να δώσετε έναν αγώνα με κάποιον ειδικό δάσκαλο. Ο χειρισμός είναι εύκολος αλλά για να κερδίσετε θα σας πάρει αρκετό χρόνο. Κάθε τέτοια μονομαχία σας βγάζει σε ένα display που έχουμε συνηθίσει στον κινηματογράφο, με τα δύο sprites να εκτελούν 9 διαφορετικές κινήσεις και τα χτυπήματα να εμφανίζονται με icons στο πάνω μέρος της οθόνης. Μετά από τέσσερα -λογικό νούμερο- χτυπήματα ο νικημένος σωριάζεται νεκρός κάτω. Εσείς συνήθως δεν σκοτώνεστε αλλά ατιμάζεστε...

Πολλές φορές στον δρόμο σας θα εμφανιστούν αντίπαλοι Σαμουράι ή στην αυλή του άρχοντα θα υπάρχει κάποιος με μεγάλη φήμη που πρέπει να νικηθεί για να κερδίσετε εσείς αξεπέραστη τιμή. Προσέξτε όμως: όταν ζητάτε από κάποιον μονομαχία, αν είναι σύμμαχος και αρνηθεί θα μειωθεί η τιμή σας.

Η ΔΙΑΔΟΧΗ

Κανένας δεν ζει για πάντα. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί κάποια στιγμή ή να πεθάνετε από γήρας ή να σκοτωθείτε σε κάποια μάχη ή ακόμα να επιλέξετε να κάνετε seppuku -χαρακίρι δηλαδή!- για να μην χαθεί η τιμή της οικογένειας. Σε οποιαδήποτε από αυτές τις περιπτώσεις το παιχνίδι τελειώνει εκτός και αν έχετε κάποιον να σας διαδεχτεί. Αυτός είναι ο πρωτότοκος γιός σας. Για να έχετε για βέβαια θα πρέπει να έχετε παντρευτεί πρώτα, πράγμα που όπως και στο Pirates θέλει αρκετή προσοχή αφού μια πλούσια, από μεγάλη οικογένεια σύζυγος μπορεί να ανεβάσει το κύρος και την κοινωνική σας θέση και να σας φέρει πιο κοντά στον στόχο σας, να γίνετε ο άρχοντας.

HATAMOTO-SHOGUN

Απώτερος στόχος σας είναι να γίνετε Hatamoto της περιοχής, οπότε το παιχνίδι αλλάζει τροπή και κυβερνάτε πλέον με περισσότερη στρατηγική και με σκοπό να γίνετε Shogun... Στον χρόνο που έπαιξα το παιχνίδι δεν κατάφερα κάτι τέτοιο και υποπτεύομαι ότι θα χρειαστείτε μερικούς μήνες για να το πετύχετε!

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Ολη αυτή η παράγραφος μόνο και μόνο για να βρω την ευκαιρία να μιλήσω πάλι με επαινετικά λόγια για το εκπληκτικό manual που συνοδεύει το παιχνίδι. 102 σελίδες γεμάτες με πληροφορίες για το παιχνίδι αλλά και για το ίδιο το αντικειμενό του, τους Σαμουράι και την Ιαπωνία του 16ου αιώνα, μαζί με απανθίσματα από κουβέντες ανθρώπων που διέπρεψαν τότε.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Κατώτερα από των πειρατών στις στατικές οθόνες αλλά γενικά στο ίδιο επίπεδο. Η ξιφομαχία είναι καλύτερη, η κίνησή σας στον χώρο βαρετή αλλά η μάχη με τόξα και σπαθιά ικανοποιητική. Μερικές φορές ο ήχος δεν λέει τίποτα, αλλά μέσα από κάρτες όπως η Ad-lib υπάρχουν όμορφα εφφέ.

ΓΕΝΙΚΑ

Η Microprose μετά από το Pirates σας δίνει την ευκαιρία και πάλι να ζήσετε την ζωή κάποιου άλλου, σε μια άλλη εποχή, έναν διαφορετικό πολιτισμό με ρεαλισμό και ατμόσφαιρα. Συνδυασμός του arcade, role-playing και adventure στοιχείου αλλά όχι με τέλεια ισορροπία. Αυτό κάνει αρκετές φορές το παιχνίδι κουραστικό.

αντοχή στο χρόνο

92%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

"...Στη ζωή μετράει η εξάσκηση περισσότερο παρά η ίδια η γέννηση..."

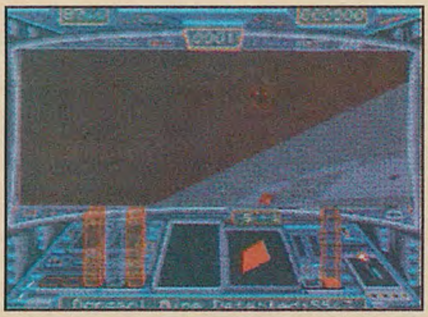
ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΗΧΟΣ	63
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΓΕΝΙΚΑ	**87**

VIRTUAL

HOUSE	ELITE
FORMAT	PC
TEST	PC
ΤΟΥ	Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Τα 3D vector και raytraced γραφικά είναι αυτό που δίνει τον virtual χαρακτήρα στην συλλογή. Και το ότι είναι το No 1 φυσικά μας ετοιμάζει για τις συνέχειες που φαίνεται ότι θα ακολουθήσουν. Τα παιχνίδια που περιλαμβάνονται εδώ είναι μερικά από τα καλύτερα στο είδος τους αν και σχετικά παλιά.

STARGLIDER 2

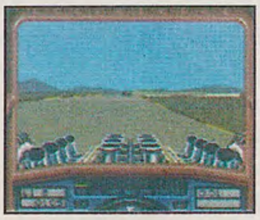


Το πρώτο Starglider ήταν μία κάποια επιτυχία και κυρίως ένα ιδιαίτερα πρωτότυπο παιχνίδι, χώρια από την τεχνική του πρωτοπορεία. Το δεύτερο μέρος είναι πολύ ανώτερο και θυμίζει το Elite που την ίδια εποχή περίπου σάρωνε τα Top. Μόνο που το Starglider έδινε μεγαλύτερη έμφαση στην μάχη παρά στο εμπόριο. Υπάρχουν ένα σωρό πλανήτες και δορυφόροι να εξερευνήσετε ο καθένας με διαφορετικά χαρακτηριστικά όπως είναι η διαμόρφωση του εδάφους και η βαρύτητα. Και αποστολή σας σε ολόκληρο τον γαλαξία είναι να τα βάλετε με τους Egrons, μια εξωγήινη φυλή που έχει καταλάβει τα πάντα και να καταστρέψετε τις καινούριες τους αμυντικές εγκαταστάσεις. Για να το κάνετε αυτό έχετε στην διάθεσή σας ένα τελευταίας τεχνολογίας διαστημόπλοιο.

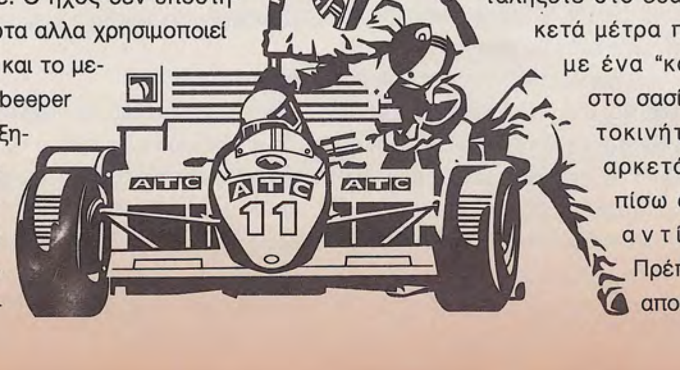
Υπάρχουν ένα σωρό όπλα για το σκάφος σας και άλλα αντικείμενα μαζί με έναν ρεαλισμό πρωτόγνωρο για την εποχή που θυμίζει σημερινό εξομοιωτή αεροσκάφους. Φυσικά δεν είναι και Wing Commander(!) αφού λείπουν τα κινηματογραφικά στοιχεία και η μάχη γίνεται μετά από λίγο βαρετή.

Ο τεράστιος αριθμός πλήκτρων που χρησιμοποιούνται και η ομαλότατη κίνηση είναι τα βασικά του ατού.

STUNT CAR RACER



Αν εξαιρέσετε τον ήχο μπορώ να πω κάλλιστα ότι η έκδοση για PC με 16 και πάνω MHz είναι καλύτερη από αυτήν της Amiga και μάλιστα παίζοντας με τα πλήκτρα! Τα γραφικά μπορεί να σας φανούν κάπως χοντροκομμένα στην αρχή και στα επίπεδα του CPC αλλά όταν αρχίσετε να τρέχετε τα ξεχνάτε όλα. Ο τρόπος με τον οποίο περνάει η πίστα και η μεγένθυνση είναι σα να κινείστε με πραγματικό αυτοκίνητο στον πιο επικίνδυνο διάδρομο που έχετε δει ποτέ. Ο ήχος δεν υποστηριζει καμία κάρτα αλλα χρησιμοποιεί το ένα κανάλι και το μεγαφωνάκι του beeper σας για να αυξησει την ένταση. Και το καταφέρνει. Σε κανέναν τομέα το πρόγραμμα δεν είναι κατώτερο από τα υπόλοιπα μηχανήματα καθώς υπάρχουν όλες οι ενδείξεις για την ταχύτητα με την οποία τρέχετε -μπορείτε να φτάσετε τα 350 χιλιόμετρα- τα τούρμπο που σας απομένουν, τον γύρο στον οποιό βρίσκεστε, την απόσταση που σας χωρίζει από τον αντίπαλο κτλ. Ολα αυτά μέσα σε μία οθόνη υπερβολικά μεγαλη. Πάνω απ'όλα όμως σας αφήνει να δείξετε την αξία σας σαν οδηγός. Ενα λαθάκι και μπορεί να καταλήξετε στο έδαφος αρκετά μέτρα πιο κάτω με ένα "κάταγμα" στο σασί του αυτοκινήτου και αρκετά μέτρα πίσω από τον αντίπαλο. Πρέπει να το αποκτήσετε.



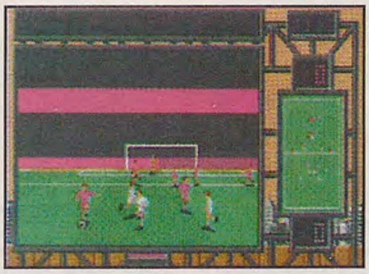
REALITY Volume 1

MIDWINTER



Το κλασικό παιχνίδι τρισδιάστατης στρατηγικής. Θα ξεκινήσουμε από το μόνο του -ίσως- μειονέκτημα, τον τεράστιο αριθμό ανθρώπων που ελέγχετε και τα ακόμα περισσότερα χαρακτηριστικά που έχει ο καθένας. Αν και μου είναι δύσκολο να κρίνω ένα παιχνίδι που αρέσει στον αρχισυντάκτη μου... θα μπορούσα να πω ότι δεν μου άρεσε σαν παιχνίδι αλλά αυτή είναι απλώς μια υποκειμενική άποψη καθώς το πρόγραμμα είναι προγραμματιστικά πολύ καλό και εξαιρετικά γρήγορο στους συμβατούς. Υπάρχει η δυνατότητα να κάνετε το πρόγραμμα δυσκολότερο ή πιο εύκολο και να χρησιμοποιείτε ένα σωρό μεταφορικά μέσα. Βλέπετε τα πάντα μέσα από τα μάτια σας αλλά εξαιτίας της ποικιλίας πάντα υπάρχει και κάποιο διαφορετικό display. Κάθε χαρακτήρας πρέπει να τρώει, να κοιμάται και να ξεκουράζεται αλλά ακόμα και να χρησιμοποιεί πρώτες βοήθειες αν έχει τραυματιστεί. Είναι εντυπωσιακή η δυνατότητα του παιχνιδιού να κινείται από το γενικό επίπεδο στο ειδικό και το αντίθετο.Τα δεκάδες κτίρια που υπάρχουν διασκορπισμένα παντού βρίσκονται εκεί για να τα εξερευνήσετε και το καθένα εκτελεί και διαφορετικό σκοπό. Δύσκολος χειρισμός και μεγάλο manual απαιτούν όλες τις διανοητικές δυνατότητες του παίκτη σε multitasking κατάσταση. Αν αποφασίσετε να ασχοληθείτε σοβαρά μαζί του θα παίζετε για μήνες.

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE



Τρισδιάστατο ποδόσφαιρο. Δεν ήταν αυτό ακριβώς που περιμέναμε ούτε εκείνο για το οποίο διαφημιζόταν. Δεν λέω έχει κάποια αίσθηση παιχνιδιού από τηλεοπτική μετάδοση, αλλά όχι αρκετή. Δεν νομίζω ότι θα πιστέψετε ποτέ πως βλέπετε αληθινό αγώνα με αυτά τα γραφικά και την κίνηση ενώ σαν gameplay θα μπορούσε να ήταν παιχνίδι πινγκ-πονγκ ή γκολφ! Παίρνεις την μπάλα και φτάνεις στο αντίπαλο τέρμα με τόση ευκολία σα να είσαι μόνος στο γήπεδο και μάλιστα χωρίς να χρειάζεται να δώσεις καμία πάσα. Το θέμα είναι ότι εγώ έκανα μερικές πάσσες έτσι για να σπάει η μονοτονία. Οπως επίσης και μερικά αυτογκόλ για τον ίδιο λόγο.

Οπότε το παιχνίδι παραμένει μια αποτυχημένη πρωτότυπη προσπάθεια που χάνεται λόγο έλλειψης gameplay γιατί αν θέλαμε να δούμε κάτι ανάλογο θα κοιτούσαμε ένα demo και όχι ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου. Δεν ξέρω τί φιλοδοξίες έχετε από ένα πρόγραμμα ποδοσφαίρου στο PC αλλά αν περιορίζονται στο International Soccer Challenge...

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Θαυμάστε την ποσότητα των δισκετών που αγοράσατε, το ποιοτικό manual και αφεθείτε να σκέστεστε, πώς ξεγελάσατε την εταιρεία και πήρατε κάτι τέτοιο τόσο φτηνά.

CARRIER COMMAND

Κάποτε ήταν το υπόδειγμα των 3D παιχνιδιών συνδυάζοντας την στρατηγική και την δύναμη των όπλων στην μάχη. Τώρα όμως έχει περάσει η μπογιά του. Για όσους όμως δεν το έχουν παίξει δεν είναι και άσχημο. Μπορεί να έχει μικρή οθόνη δράσης και να παίζεται καλύτερα με mouse παρά με joystick αλλά αυτό γίνεται γιατί έχει μια μεγάλη σειρά από icons τα οποία πρέπει να εκμεταλλεύεστε για την εξέλιξη του gameplay. Στην αρχή διαλέγετε αν θα παίξετε ένα παιχνίδι καθαρής στρατηγικής ή μόνο το τμήμα της μάχης. Η υπόθεσή του σας βάζει να χρησιμοποιείτε τα φοβερότερα εναέρια μέσα ώστε να έρθετε σε επαφή με το αντιτορπιλλικό σας χωρίς όμως η φύση της αποστολής σας να γίνει γνωστή σε ανθρώπους που δεν πρέπει, γιατί τότε ο αρχισυντάκτης... ε, συγνώμη ο στρατηγός ήθελα να πω, θα γίνει έξω φρενών μαζί σας! Τα γραφικά είναι πλέον κάτω του μετρίου και ο ήχος ένα μυστικό! Το προτιμώ σαν παιχνίδι στρατηγικής παρά δράσης.



ΓΕΝΙΚΑ

Virtual reality και τρίχες κατσαρές... Πέντε παιχνίδια με ανυσματικά(!) γραφικά είναι όλα κι όλα, μην υπερβάλουμε. Απλώς τα 2 από δαύτα είναι από τα καλύτερα που υπάρχουν στο είδος τους και στο PC. Αυτό μάλιστα, είναι ένας λόγος για να αγοράσετε την συλλογή. Τα υπόλοιπα 3 όμως είναι απλώς ανεκτά. Ετσι θα επαληθευτεί το γεγονός ότι την ποιότητα πολλοί εμίσησαν, την ποσότητα όμως ουδείς!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

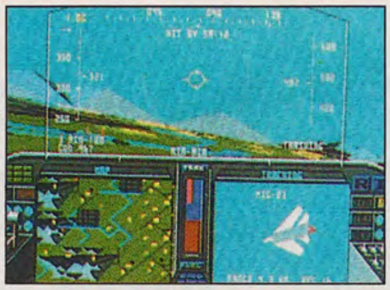
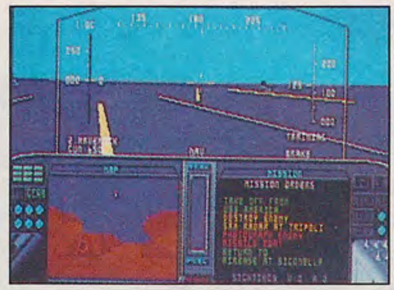
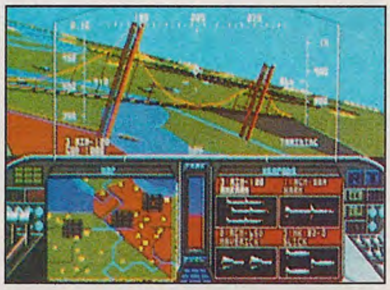
Ενα, Δύο, Τρία, Τέσσερα, Πέντε παιχνίδια για γρήγορα μηχανήματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	69
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	73
ΓΕΝΙΚΑ	**74**

F-19 STEALTH FIGHTER

HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC, AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ	Θ ΚΑΡΑΚΩΣΤΑ


Ενα από τα καλύτερα flight simulators που γνώρισε ποτέ η Amiga. Ενα παιχνίδι προσεκτικά σχεδιασμένο από τη Microprose. Πρόκειται για έναν εντυπωσιακό εξομοιωτή που θα ευχαριστήσει τους φίλους του είδους, αλλά και τους gamers που αρέσκονται σε άλλα είδη παιχνιδιών. Η δράση του και η ρεαλιστικότητά του το κάνει πάρα πολύ ευχάριστο.

Το σενάριο είναι από τα κλασικά του είδους: είστε ένας Αμερικάνος πιλότος και σας δίνεται ένα F-19 ή ένα F-117A για να εκπληρώσετε τις αποστολές σας, οι οποίες περιλαμβάνουν επιθέσεις σε εχθρικές χώρες.

Αφού διαλέξετε τη χώρα, τους αντιπάλους και τη δυσκολία με την οποία θέλετε να πολεμήσετε, σας δίνεται και η αντίστοιχη αποστολή και επιλέγετε τα κατάλληλα όπλα για την εκπλήρωσή της. Μπορείτε να απογειωθείτε από ένα αεροπλανοφόρο ή από μία αμερικάνικη βάση, ανάλογα με τις εντολές που έχετε.

Βγάζετε λοιπόν τα φρένα, ανεβάζετε την ταχύτητα και βρίσκεστε στους ουρανούς! Εκεί έχετε να αντιμετωπίσετε εχθρικά αεροπλάνα ή και πλοία που θα σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Μή νομίζετε λοιπόν οτι οι πύραυλοί σας θα μείνουν αναπάντητοι. Ο εχθρός είναι κι αυτός εφοδιασμένος με διάφορα οπλικά συστήματα και δεν θα χάσει την ευκαιρία να σας κάνει κομμάτια. Αν φοβηθήκατε, εγώ θα σας καθησυχάσω λέγοντάς σας οτι έχετε στη διαθεσή σας Decoys, Flares και Chaffs για να τους αποκρούσετε. Βέβαια οι αποστολές σας δεν είναι μόνο καταρρίψεις αντιπάλων αεροπλάνων και καταστροφές εχθρικών στόχων αλλά και φωτογραφήσεις.

Το κάθε τι μεσα στο παιχνίδι μετράει: το πώς θα στρίψετε το αεροπλάνο, το πώς θα ρίξετε τις ρουκέτες και πολλοί άλλοι παράγοντες καθορίζουν το αποτέλεσμα του παιχνιδιού. Στην υπηρεσία σας βρίσκονται όλα τα σύγχρονα μέσα της τεχνολογίας: πύραυλοι κάθε εμβέλειας, βόμβες, φωτοβολίδες για να μπερδεύετε τις εχθρικές ρουκέτες κα. Τα όργανα ελέγχου που υπάρχουν, σε συνδυασμό με το καταπιστικότατο manual βοηθούν πάρα πολύ στην κατανόηση του gameplay.

Οταν και άμα τελειώσετε την αποστολή σας, σας περιμένουν ανάλογες τιμές και βραβεία, ενώ αν εγκαταλείψετε το αεροπλάνο (με την επιλογή eject), αυτό θα θεωρηθεί πράξη κατασκοπείας!

Οι εικόνες εκτός μάχης είναι εντυπωσιακές. Το παιχνίδι είναι πάρα πολύ φιλικό με τους αρχάριους gamers μέσω των επιλογών No crashes και Easy Landings. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά με άριστα σχεδιασμένα πολύγωνα.

Ακόμη, σας δίνονται πολλές ενδιαφέρουσες επιλογές: Μπορείτε να δείτε το αεροσκάφος από μπροστά, πίσω και γενικά από όλες τις διευθύνσεις. Το μόνο μειονέκτημα αυτού του πολύ καλού παιχνιδιού είναι ο λιτός του ήχος. Αλλωστε ο καλός ήχος δεν είναι ένα χαρακτηριστικό γνώρισμα της MICROPROSE. Τα υπόλοιπα στην οθόνη του υπολογιστή σας.

Εσείς με τα PCs μή στενοχωριέστε. Αν δεν έχετε VGA μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι αλλά όχι με την ίδια ποιότητα στα γραφικά βέβαια. Οι υπόλοιποι μπορείτε να βρείτε το εξίσου καλό F-117A σχεδιασμένο από την ίδια εταιρεία.

Εμένα πάντως το παιχνίδι με κέρδισε και πιστεύω οτι θα κερδίσει κι εσάς. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα.

Ο REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Λέγεται Θάνος Καρακώστας και μένει στο Νέο Ψυχικό. Είναι 14 ετών, πηγαίνει στην Τρίτη Γυμνασίου και δηλώνει φανατικός του USER. Τα χόμπι του (εκτός από το να βασανίζει μια Amiga 500) είναι το μπάσκετ, το ποδόσφαιρο, τα adventures και τα role playing παιχνίδια, ενώ ακούει slow και wrap μουσική. Θέλει να ευχαριστήσει και το φίλο του Χρήστο Χατζηγιάννη που τον βοήθησε και διαβάζει κι αυτός με πάθος το περιοδικό μας. Εμείς τους ευχαριστούμε και τους δύο για τη συμμετοχή και την προσπάθειά τους!



82%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα πολύ καλό flight simulator από τον ειδικό της κατηγορίας

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	43
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	78
ΓΕΝΙΚΑ	**68**

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ 107

ΕΛΑ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΟΥ USER



ΤΟ USER ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ:

- *Ανώτερη ποιότητα εκτύπωσης και εμφάνισης*
- *Έγκυρη και έγκαιρη ενημέρωση*
- *Αντικειμενική και πλήρη παρουσίαση προϊόντων*
- *Μεγάλη ποικιλία θεμάτων*

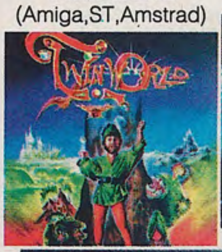
ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ:
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, ΠΟΥ ΣΥΝΟΔΕΥΕΤΑΙ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΑΠΟ ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5 ΙΝΤΣΩΝ ΜΕ ΤΡΙΠΛΟ FORMAT (PC-AMIGA-ST),

ΕΙΝΑΙ ΤΟ USER!

ΓΙΝΕ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗΣ ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΩΦΕΛΗΘΕΙΣ ΑΠΟ ΤΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΑΣ. ΜΕ ΚΑΘΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΑΞΙΑΣ 3.000 ΔΡΧ!! ΚΟΨΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ, ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΕ ΤΟ ΚΑΙ ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:
"ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ, Σπάρτης 75, 12461 Χαϊδάρι, Για το Τμήμα Συνδρομών"

ΚΑΙ ΜΙΑ ΜΕΓΑΛΗ ΕΚΠΛΗΞΗ: ΜΕ ΚΛΗΡΩΣΗ ΠΟΥ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΟΥΣ 50 ΠΡΩΤΟΥΣ ΠΟΥ ΘΑ ΣΤΕΙΛΟΥΝ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ, ΘΑ ΔΟΘΟΥΝ 5 JOYSTICKS DJOY ΑΞΙΑΣ 4.500 ΔΡΧ. ΤΟ ΚΑΘΕΝΑ!

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1
Twin World
(Amiga,ST,Amstrad)



ΠΡΟΣΦΟΡΑ 2
Crystals of Arborea
(PC,Amiga,ST)





ΠΡΟΣΦΟΡΑ 3
Metal Mutant
(PC,Amiga,ST)



ΠΡΟΣΦΟΡΑ 4
War Machine
(Amiga,ST)

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

***ΝΑΙ!** Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο .... με το ποσό των 6.600 δρχ. (για την Κύπρο 7.000 δρχ. και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ).*

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΠΟΛΗ .... ΟΔΟΣ .... ΑΡΙΘΜ. .... ΤΚ ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ .... ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΕΥΧΟΣ .... ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ....

NEVERMIND

HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	PC, ST, AMIGA
TEST	PC



Μια πρωτότυπη ιδέα που δεν είχε τον χειρισμό που της άξιζε. Αυτό δεν συμβαίνει μόνο στο PC αλλά και στην Amiga, έτσι για να πούμε και του στραβού το δίκιο. Για τα puzzle του τί να πώ; Πρέπει να ξέρετε ότι υπάρχουν κάποιες εικόνες που πρέπει να συνθέσετε πιάνοντας τα κομμάτια μέσα από τον χώρο αφού κάνετε μερικές εκπληκτικές ακροβασίες αγνοώντας την βαρύτητα.

Στο ψευδοτρισδιάστατο στήσιμο ο ήρωάς μας χάνει τον μισό του χρόνο μέχρι να βρει την σωστή κατεύθυνση και αυτό είναι κάτι που σκοτώνει το παιχνίδι. Θα ήταν καλύτερα η εταιρεία να είχε διαλέξει κάτι απλούστερο σαν παρουσίαση παρά να προσπαθήσει να μας εντυπωσιάσει τεχνικά. Τα puzzles σίγουρα είναι ο μόνος χώρος παιχνιδιών όπου χωράει η ταπεινή τεχνική και αναδεικνύεται το άψογο gameplay.

Ετσι θα δείτε γραφικά EGA, με εντυπωσιακή εισαγωγή, λίγο κατώτερα από τα αντίστοιχα της Amiga αλλά αυτό που θα σας λείψει περισσότερο είναι ο ήχος.



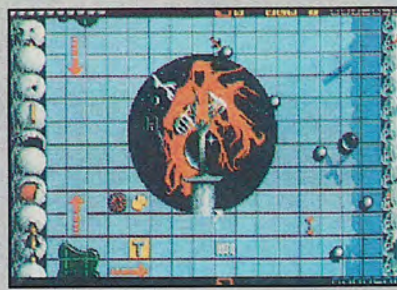
80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Τόσο καλό όσο η έκδοση της Amiga χωρίς ήχο και με 16 χρώματα λιγότερα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	58
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**75**

BALLISTIX



HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	PC, ST, AMIGA
TEST	PC

Η μεγάλη Psygnosis σπάνια ασχολήθηκε με το PC. Ποτέ δεν ήταν ικανοποιημένη με το hardware του. Οταν όμως αποφάσιζε να ασχοληθεί, πάντα έδειχνε ότι είχε την τεχνική υπεροχή. Το Ballistix, όπως δηλώνει το όνομά του έχει σχέση με μπάλες, τόσες πολλές μπάλες που δεν θα μπορείτε να τις παρακολουθείτε όλες.

Είναι η καταγραφή της προσπάθειάς σας να ελέγξετε έναν κέρσορα στην οθόνη από τον οποίο εκτοξεύονται δεκάδες... τί άλλο μπάλες. Α, και πρέπει να πετύχετε εκείνη που αφήνει μέσα στον αγωνιστικό χώρο ένα χέρι σκελετού με κατεύθυνση το δικό σας τέρμα. Κερδίζει αυτός που θα έχει βάλει τα περισσότερα γκολ μέσα στον χρόνο που δίνεται.

Παίζεται και διπλό αλλά αυτό δεν αλλάζει πολλά πράγματα. Είναι γρήγορο αλλά αποπροσανατολιστικό και ο παίκτης μένει με την αίσθηση του ανικανοποίητου.

Αυτό αφορά μόνο στο gameplay γιατί τα γραφικά είναι λαμπερά, υπάρχουν πολλά αντικείμενα ταυτόχρονα στην οθόνη και ένα scrolling εντυπωσιακό, τουλάχιστον για τα επίπεδα του PC. Ο ήχος δεν εκμεταλλεύεται καμία κάρτα και αυτό δεν βοηθάει.



60%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Η Psygnosis είναι μια εκπληκτική εταιρεία όταν ασχολείται με την ... Amiga!

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	50
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	60
ΓΕΝΙΚΑ	**67**

SHUFFLEPUCK CAFE

HOUSE	BRODERBUND
FORMAT	PC, ST, AMIGA
TEST	PC



Πολύ γέλιο! Δεν μπορώ να περιγράψω αλλιώς αυτό το παιχνίδι. Εμφανίστηκε το 1988 και στο PC, δεν το περίμενα αλλά, είναι εκπληκτικό. Αν δεν γνωρίζετε για τί πράγμα μιλάμε φανταστείτε ότι αντιμετωπίζετε κάποιον που κάθεται στο τραπέζι απέναντί σας και του ρίχνετε ένα στρογγυλό τουβλάκι που σας το γυρίζει πίσω χρησιμοποιώντας μια ρακέτα από χαρτόνι.

Εσείς δεν πρέπει να αφήσετε την "μπάλα" να περάσει στο τέρμα σας. Αν αυτό συμβεί θα σπάσει το γυαλί που σας προστατεύει και θα χάσετε ταυτόχρονα έναν πόντο.

Ενα μηχανικό χέρι σημειώνει το σκορ τραβώντας γραμμές και υπάρχουν 8 αντίπαλοι. Μερικοί αξίζουν μόνο για προπόνηση, άλλοι θα χρειαστείτε τρομερή επιδεξιότητα και εξάσκηση για να τους ξεπεράσετε. Ομως όλοι έχουν έναν συγκεκριμένο τρόπο που παίζουν με κρυφά ελλατώματα και περιθώρια να κάνετε την σωστή κίνηση.

Μπορείτε να χτυπήσετε την μπάλλα με διαφορετική δύναμη, κατεύθυνση και φάλτσο ή να χρησιμοποιήσετε τα τοιχώματα του τραπεζιού. Υπέροχα γραφικά, τέλεια απόκριση του mouse και τρομερή ταχύτητα.



95%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μπορείτε να βάζετε στοιχήματα για το πόσες μπαλιές θα μου πάρει ο αντίπαλος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	**88**

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

KICK

Το πιο playable παιχνίδι όλων των εποχών (από το Big Bang μέχρι σήμερα) είναι κι ένα από τα πιο τεχνικά. Χρειάζονται τουλάχιστον 6 μήνες εντατικής προπόνησης για να μπορείτε να πείτε ότι είσαστε ένας μέτριος παίκτης! Εμείς, μετά από 24 μήνες παιχνιδιού και ακόμα υπάρχουν άνθρωποι που μας κερδίζουν.

Βέβαια σ'αυτό συμβάλλει και η τύχη... που είναι πάντα με το μέρος των άλλων. Δικαιολογίες! Τέλος πάντων εμείς θα κάνουμε σήμερα το απίστευτο, το ανομολόγητο, το unforgiven που θα έλεγαν και οι Metallica! Θα δώσουμε τα καυτά tips που μας κάνουν τους καλύτερους στο Kick Off. Ναι είναι αλήθεια, ΕΙΝΑΙ ΤΑ TIPS του KICK OFF 2!

"ΣΤΟΠ"

Ξεκινάμε με το στοπάρισμα: Είναι μια εξαιρετική τεχνική η οποία βοηθάει ιδιαίτερα τόσο στην άμυνα αλλά και στην επίθεση. Επιτρέπει να έχετε την μπάλλα στην κατοχή σας περισσότερο χρόνο από τον αντίπαλό σας αλλά και να την στέλνετε στον παίκτη που θέλετε. Για να στοπάρετε πρέπει να καταφέρετε να πατήσετε το fire και να κολλήσει η μπάλλα στα πόδια σας. Μετά μπορείτε αν είσαστε ακίνητοι να τροφοδοτήσετε όποιον συμπαίκτη σας θέλετε και βρίσκεται στην κατεύθυνση προς την οποία στέλνετε την μπάλλα. Με το στοπάρισμα έχετε ένα κύριο πλεονέκτημα απέναντι στην τυφλή μπαλλιά: η μπάλλα σας πηγαίνει σε δικό σας παίκτη πάντα και όχι από τύχη, εκτός και αν ο αντίπαλός σας με τις ικανότητές του καταφέρει και την κόψει. Ενα πλεονέκτημα ακόμα του στοπαρίσματος είναι ότι μπορείτε με αυτό τον τρόπο να προκαλέσετε τον αντίπαλο να σας κάνει φάουλ αλλά ακόμα καλύτερα αν στοπάρετε μέσα στην περιοχή να σας κάνει πέναλτυ.

"ΤΣΙΜΠΗΜΑ"

"Δεν μπορείς να τσιμπήσεις την θάλασσα", λέει ο ποιητής, αλλά στην μπάλλα το τσίμπημα έχει κάποια σημαντικά αποτελέσματα. Εκεί που τρέχετε με την μπάλλα λοιπόν κάνετε πίσω το joystick και ταυτόχρονα πατάτε fire. Η μπαλιά θα είναι ένα σουτ στον αέρα που θα είναι τόσο ψηλό ανάλογα με την ώρα που έχετε κρατημένο το fire. Μπορείτε να βάλετε ό,τι φάλτσο θέλετε και η λέξη που χρησιμοποιούμε και έχουμε καθιερώσει για αυτά τα σουτ στο USER αλλά και γενικά στον χώρο είναι "Λαικό σουτ" και "Λαικό γκολ"!



ΑΜΥΝΑ

Ποτέ μην κάνετε τάκλιν μέσα στην μικρή σας περιοχή, γιατί ένα λαθάκι μπορεί να σας στοιχίσει ένα ολόκληρο πέναλτυ. Ο καλύτερος τρόπος κοψίματος είναι η άμυνα με το σώμα, να πάρετε την μπάλλα δηλαδή από τον έκπληκτο αντίπαλό σας και να τη κλωτσήσετε μακριά ή να την τροφοδοτήσετε σε κάποιον δικό σας παίκτη.

Πάντως το να καταφέρετε να την απομακρύνετε με τον ίδιο τον παίκτη που την κόβει είναι το καλύτερο (με μερικές όμορφες τρίπλες) αφού δίνει την δυνατότητα στην ομάδα σας να αναπτυχθεί όπως είναι το σύστημά της αλλά και να αιφνιδιάσει τον αντίπαλο.

ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

Επιτέλους μπήκε στο ψητό, θα πουν οι περισσότεροι φίλοι μας. Ομως δεν υπάρχει ο τέλειος τρόπος σκοραρίσματος και αν υπάρχει αυτός δεν διδάσκεται από ένα κείμενο. Πάντως έχοντας ρίξει κάτι 7άρες σε ορισμένους τελευταία (ονόματα δεν λέμε), πιστεύω οτι είμαι ένας καλός δάσκαλος. Θα εξετάσουμε το σκοράρισμα από κάθε δυνατή πλευρά.

1. Βρίσκεστε στην αριστερή γωνία του αντίπαλου τέρματος και στο ύψος του πέναλτυ.

α) Κάνετε ένα ισχυρό σούτ προς το δεξιό δοκάρι με φάλτσο προς τα αριστερά. Εχετε 50% πιθανότητες για γκολ.

β) Κατεβαίνετε πιο κοντά στο αριστερό δοκάρι και κάνετε ένα ευθύβολο σούτ. Αν εκτελέσετε σωστά ο τερματοφύλακας δεν θα προλάβει να αντιδράσει και θα έχετε βάλει ένα από τα πιο εκνευριστικά γκολ που υπάρχουν στο Kick Off.

2. Μπαίνετε ευθεία στο κέντρο την αντίπαλης περιοχής.

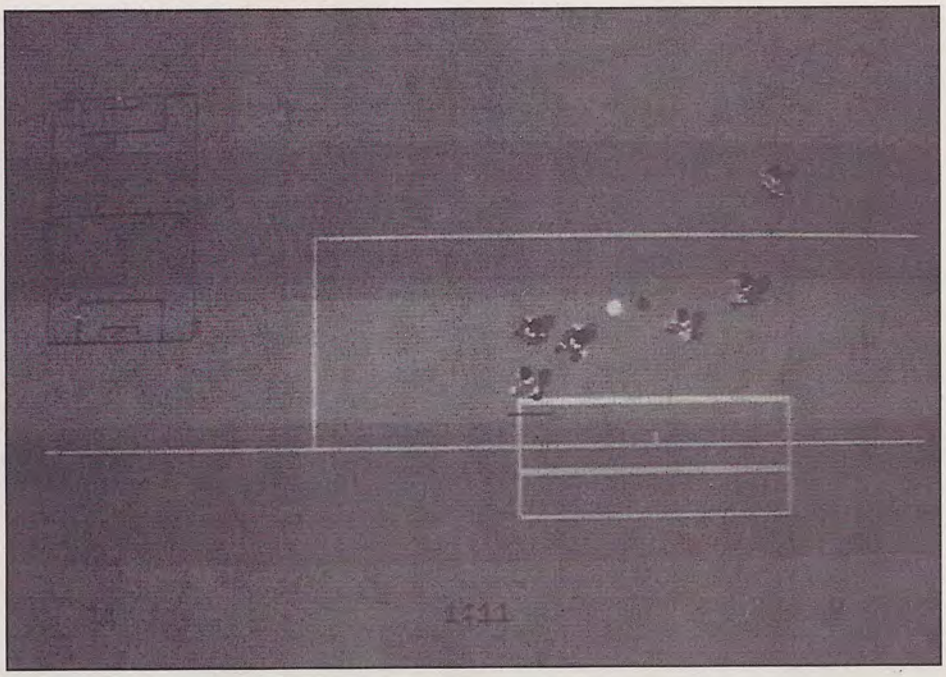
α)Μόλις φτάσετε στο ύψος του πέναλτυ κάντε ένα δυνατό συρτό σουτ με φάλτσο προς τα δεξιά σουτ. Σχεδόν πάντα μπαίνει.

β)Στοπάρετε στο ύψος του πέναλτυ και εξαπολύετε την μπάλλα όταν δείτε τον τερματοφύλακα να βγαίνει.

3. Πάνω αριστερό κόρνερ. Κάνετε το joystick κάτω και πατάτε το fire για ένα δευτερόλεπτο. Αν έχετε κάνει τα πάντα σωστά και κάνετε το joystick δεξιά αφού χτυπηθεί το κόρνερ η μπάλα θα φτάσει στο 9άρι σας και θα πρέπει να καρφώσει την μπάλα στα δίχτυα την στιγμή που θα την πιάσει χωρίς καθυστέρηση. Πιάνει μόνο στο σύστημα 5-3-2.

4. Γκολ από φάουλ. Εδώ χρειάζεστε

OFF 2



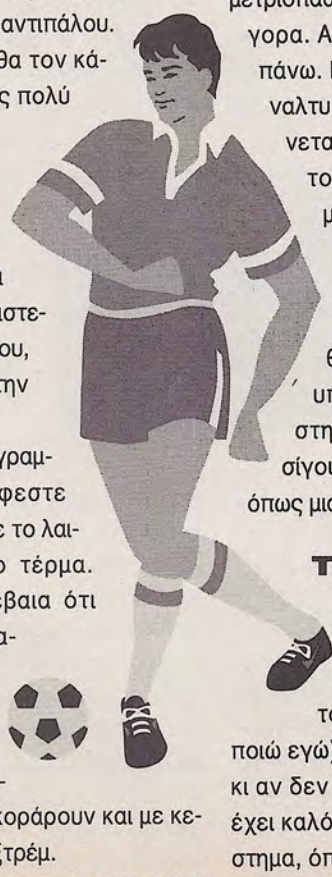
τύχη. Αν είσαστε ακριβώς μπροστά από το τέρμα και σε όποια απόσταση κάνετε την εξής βρωμιά: χτυπήστε το fire για ένα μόνο δευτερόλεπτο και κρατήστε το joystick προς τα πάνω διαγώνια αριστερά. Μόλις η μπάλα φύγει από το πόδι του παίκτη κάνετε απότομα κάτω δεξιά διαγώνια. Θα δείτε πράγματα απίστευτα πριν από τον θρίαμβο και την θλίψη του αντιπάλου.

5. Πέναλτυ!

Αυτό που λέμε μισό γκολ για τα κόρνερ, εδώ γίνεται ολόκληρο! Προσπαθήστε να χτυπήσετε όταν το βελάκι πλησιάζει στο κέντρο, αλλά όχι απόλυτα. Κι αυτό για να μην δώσετε καμία ελπίδα στον αντίπαλο να αποκρούσει.

6. Σέντρα: Η μεγάλη στιγμή για ένα "λαικό" σουτ και μισό γκολ. Μπορείτε να ισοφαρίζετε κάθε φορά μετά από το γκολ που δέχεστε και να καταρρακώνετε το ηθικό του αντιπάλου σας. α) Είναι ένα κλασικό "λαικό" όπου με το που παίρνει την μπάλλα ο παίκτης σας, την φέρνετε στο κέντρο του γηπέδου, φτάνει στο ημικύκλιο που είναι στην πλευρά του αντιπάλου και ακριβώς πάνω στην γραμμή κάνετε ταυτόχρονα το joystick πίσω και πατάτε fire. Εδώ θα χρειαστείτε εξάσκηση για να κρατάτε την μπάλλα στο κέντρο ακριβώς και να πατάτε το fire όσο ακριβώς πρέπει για να το στείλετε στο τέρμα του αντιπάλου. Ακόμα και αν δεν μπει θα τον κάνετε να περάσει μερικές πολύ άσχημες στιγμές!

β) Μια παραλλαγή αυτής της τεχνικής η οποία όμως δεν χρησιμοποιείται ιδιαίτερα είναι να επιτίθεστε από τα αριστερά ή τα δεξιά του γηπέδου, όσο πιο κοντά γίνεται στην γραμμή του πλαγίου.



Μόλις περάσετε την γραμμή της σέντρας στρέφεστε διαγώνια και εξαπολύετε το λαικό. Πηγαίνει προς το τέρμα. Αυτό προυποθέτει βέβαια ότι μπορείτε να κάνετε διαγώνιο λαικό στο ύψος που θέλετε, πράγμα που το βλέπετε μόνο στους καλύτερους παίκτες. Εδώ μπορεί να σκοράρουν και με κεφαλιά τα επερχόμενα εξτρέμ.

7. Καλπάζετε ακάθεκτοι από αριστερά ή από δεξιά, παράλληλα με τη γραμμή του πλάγιου άουτ. Λίγο πριν από το ύψος του πέναλτυ, σταματάτε απότομα και στέλνετε συρτά και κοφτά τη μπάλα παράλληλα προς την αντίπαλη εστία. Αν έχετε σύστημα 4-2-4, το 9άρι σας θα σκοράρει με σχετική ευκολία στέλνοντας ακαριαία τη μπάλα να περάσει σύριζα μέσα από το δοκάρι! Θυμηθείτε: για να πιάσει πρέπει οι κινήσεις σας να είναι ταχύτατες.

ΣΩΣΤΕ ΤΟ ΠΕΝΑΛΤΥ!

Δεν μπορείτε, αλλά αν η τύχη σας βοηθήσει μπορώ να σας πω τον σωστό τρόπο: βουτάτε αριστερά ή δεξιά κάνοντας το joystick διαγώνια προς την μεριά που βρίσκεται το τέρμα ή μείνετε ακριβώς στο κέντρο πατώντας το fire. Το πέναλτυ στο Kick Off 2 είναι ακριβώς όπως και στο πραγματικό ποδόσφαιρο, απρόβλεπτο.

ΚΕΦΑΛΙΕΣ

Αξιοποιήστε την "τουρμποκεφάλα" (όρος του αρχισυντάκτη) του επιθετικού σας!

Μπορείτε να χτυπήσετε την μπάλλα με το κεφάλι μόνο αν αυτή έχει υψωθεί στον αέρα. Για να την σηκώσετε σε μικρή απόσταση και συνήθως με μεγάλη καμπύλη, αρκεί εκεί που κινείστε να κάνετε το joystick μετριοπαθώς προς τα πίσω, πάρα πολύ γρήγορα. Ας πούμε ότι επιτίθεστε προς τα πάνω. Μόλις φτάσετε στο υψος του πέναλτυ κάνετε λίγο πισω, η μπάλλα υψώνεται και μετά την ασταθή απόκρουση του τερματοφύλακα έρχεστε εσείς με τον προωθημένο παίκτη σας και πατώντας το fire την καρφώνετε στα ανυπεράσπιστα δίχτυα. Το ίδιο χρήσιμο είναι και όταν επιτίθεστε από πλάγια και διαγώνια αν υπάρχουν πολλοί επιθετικοί σας στην αντίπαλη περιοχή και είσαστε σίγουροι ότι ένα σουτ δεν θα περάσει όπως μια κεφαλιά.

ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Η καλύτερη τακτική είναι η 4-2-4. Αν όμως δεν καταφέρετε να βάλετε γρήγορα γκολ αλλάξτε το σε 4-4-2. Το 5-3-2 (που χρησιμοποιώ εγώ) δεν λέει πολλά πράγματα εκτός κι αν δεν ξέρετε από άμυνα. Οπως και να έχει καλό θα ήταν να μάθετε ένα μόνο σύστημα, όποιο κι αν είναι αυτό, και να το αλλάζετε μόνο στις στατικές φάσεις (φάουλ και κόρνερ).

GHOULS 'N'

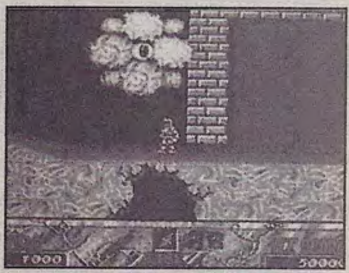
Μετά από όλες αυτές τις παρουσιάσεις του παιχνιδιού και τα tips για όλα τα formats, είναι η ώρα να γίνει μια αναλυτική παρουσίαση της λύσης του, η οποία ισχύει για όλους τους υπολογιστές. Είναι τελειωμένο στον Amstrad CPC, αλλά μέχρι το σημείο που έπαιξα ισχύει για όλα τα υπόλοιπα formats:

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

ΓΕΝΙΚΑ

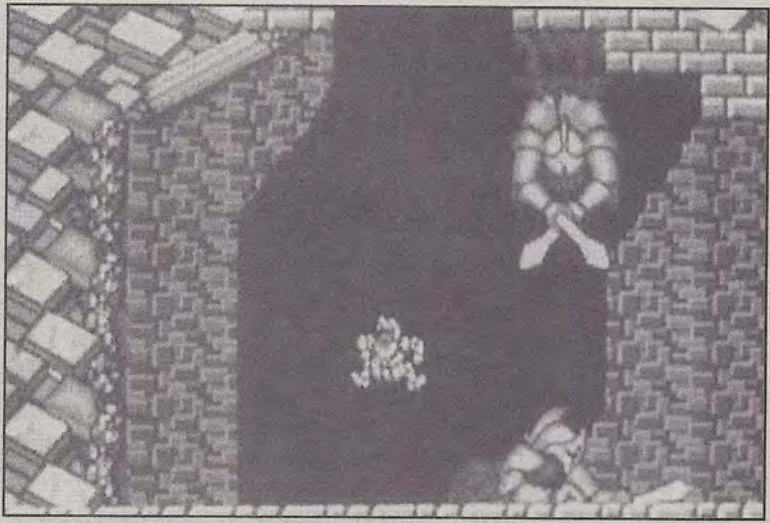
Κάποια στιγμή θα χάσετε την πανοπλία σας. Μην ανυσηχείτε. Είναι κάτι που συμβαίνει σε όλους! Αναζητείστε κάποιο μπαουλάκι και ένας μάγος θα σας μεταμορφώσει σε πάπια. Τώρα θα πρέπει να ιδρώσετε λίγο καθώς ανυπεράσπιστοι θα πρέπει να αποφύγετε όλα τα αντίπαλα sprites. Μόλις επανέρθετε θα δείτε ότι έχετε και την πανοπλία σας!

Μην επιτίθεστε όταν μπορείτε να αποφύγετε τους αντιπάλους με άλματα και φροντίστε να εξοντώσετε τους ενοχλητικούς από μακριά. Την μαγεία καλύτερα θα ήταν να μην την χρησιμοποιείτε παρά μόνο σε δύο περιπτώσεις. Οταν είναι σίγουρη η απώλεια μιας ζωής ανάμεσα σε δεκάδες αντιπάλους και πάντοτε στους μεγάλους κακούς. Ειδικά για τον "κλώνο" του Αρθούρου καλό θα ήταν να χρησιμοποιείται για εκείνους τους αντιπάλους που θέλουν πολλά χτυπήματα αλλά το καλύτερο απ'όλα είναι η τριπλή ηλεκτρική εκκένωση. Τώρα που ξέρετε αυτά τα μυστικά είναι η ώρα να ξεκινήσετε την περιπέτεια και να σώσετε την αγαπημένη σας.



ΠΡΩΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Το πρώτο επικίνδυνο πράγμα εδώ είναι οι χάροντες που εμφανίζονται μέσα από την γη. Είναι καλύτερο να τους εξοντώνετε αμέσως καθώς σας κυνηγούν από πίσω. Τα διάφορα μπαούλα να τα αποφεύγετε αφού δεν βοηθούν καθόλου οι μάγοι που βγαίνουν από μέσα και σας κάνουν πάπιες. Υπομονή στις λαιμητόμους και περνάτε την κατάλληλη στιγμή. Με σωστό συγχρονισμό εξοντώνετε τους γύπες και μερικές φορές πρέπει να σκύβετε για να πυροβολείτε τα εχθρικά sprites. Ιδίως προχωρώντας λίγο εκεί που αρχίζει η βροχή, να προσέχετε να μην στέκεστε στην κορυφή των λόφων γιατί είναι πιο εύκολο να σας επιτίθονται τα ιπτάμενα όντα που έρχονται με κλίση. Το δεύτερο μπαούλο που θα συναντήσετε στον δρόμο σας, περιέχει μια μαγική πανοπλία. Μόλις φτάσετε στα κεκλιμένα επίπεδα καλό θα ήταν να εξοντώνετε τα φυτά που ρίχνουν νεκροκεφαλές από κάτω αλλά και στα γρήγορα όταν βρεθείτε στο επιπεδό τους. Θα πάτε αριστερά και μετά δεξιά σκοτώνοντας όποιον βρείτε στον δρόμο σας. Ανοίγετε την πόρτα με το κλειδάκι και βρίσκεστε στον τελικό κακό. Αρχίστε να πηδάτε κατακόρυφα και να πυροβολείτε σαν τρελός. Μόλις δείτε τα σκούρα κάντε πίσω και πηδώντας αποφεύγετε τις βολές του. Αν παίξετε καλά μπορεί να χτυπηθείτε και να χάσετε την πανοπλία σας αλλά θα τον ξεπεράσετε.



ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

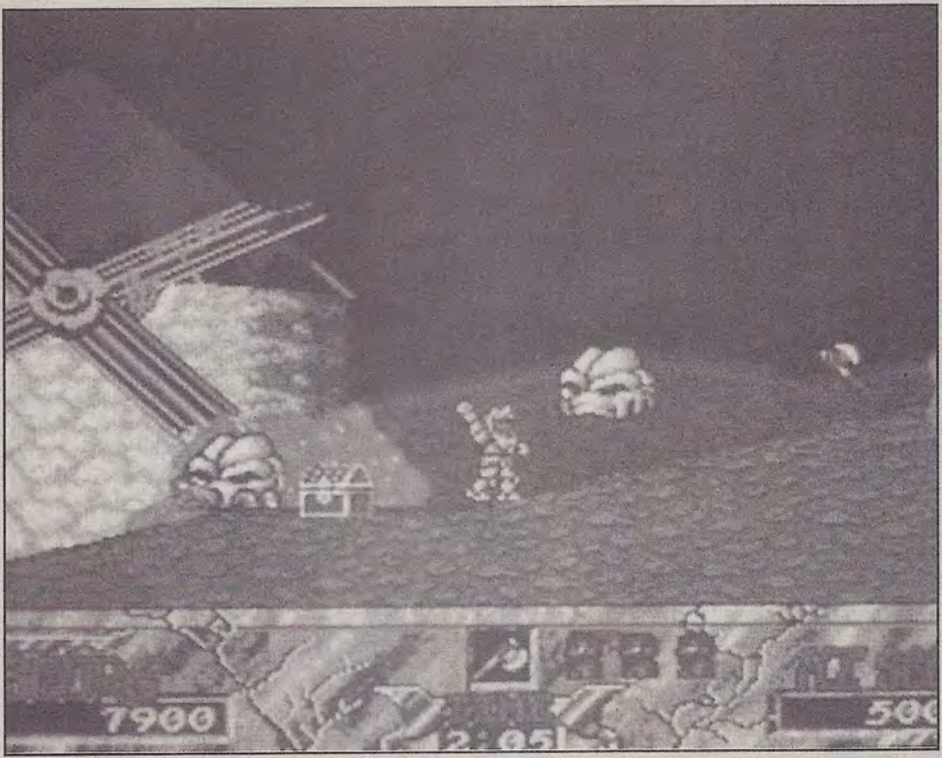
Τα πράγματα εδώ δυσκολεύουν απότομα. Γι'αυτό τρέξτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε στα δεξιά και υπολογίστε με ακρίβεια το πέρασμά σας κάτω από κάθε ον που πηδάει από πάνω σας. Αν πάντως δυσκολεύεστε μπορείτε πάντα να πυροβολείτε και μετά να ρωτάτε! Από το δεύτερο μπαουλάκι πάρτε πάλι μια μαγεμένη πανοπλία. Σκοτώστε τα ιπτάμενα όντα που σας πλησιάζουν και στην πρώτη πλατφόρμα που θα δείτε πηδήξτε. Διασχίστε το πρώτο τμήμα της και πηδήξτε γρήγορα γιατί γκρεμίζεται κάτω από τα πόδια σας. Πηδήξτε στο δεξιό άκρο της και από εκεί στην επόμενη πλατφόρμα. Και συνεχίστε να πηδάτε. Είναι ο μόνος τρόπος για να ξεφύγετε από τον φοβερό κίνδυνο που παραμονεύει στην περίπτωση που θα πέσετε κάτω. Εκεί είναι η κινούμενη άμμος και κάποια όντα που σας καταπίνουν! Μόλις φτάσετε στην τρίτη πλατφόρμα κατεβείτε στο διάζωμα ανάμεσα στις δύο παγίδες της άμμου και από εκεί κατευθείαν στην τέταρτη απ'όπου θα τρέξετε και θα πηδήξετε το κενό.

Συνεχίστε τα άλματα μέχρι την πέμπτη και... καθαρίσατε. Αν πέσετε όμως κάτω δεν οφελεί να τρέξετε. Πρέπει να φύγετε με άλματα προς τα αριστερά και με τύχη. Θα εμφανιστεί ένας φτερωτός δαίμονας τον οποίο πρέπει να τον καταστρέψετε χτυπώντας τον από κάτω, ενώ βρίσκεστε στο κέντρο της οθόνης. Προσέξτε μόνο όταν σας ρίχνει φωτιά. Μόλις δείτε τα γραφικά του εδάφους να αλλάζουν, προχωρήστε προσεκτικά γιατί το έδαφος κάτω από τα πόδια σας θα αρχίσει να υποχωρεί και τρύπες θα εμφανίζονται. Προσέξτε επίσης τα χαριτωμένα όντα φωτιάς που σας επιτίθονται και μην λυπηθείτε να τα εξοντώσετε αν σας πλησιάσουν πολύ. Ακολουθεί ένα σαρκοφάγο φυτό που θέλει δύο χτυπήματα και είναι ώρα να πηδήξετε πάνω από τα χάσματα με τις φωτιές. Μετά από ένα ακόμα σαρκοφάγο φυτό θα αντιμετωπίσετε τον πύρινο λύκο. Μην αφήσετε την τρομακτική του όψη να σας "ψαρώσει" και πυροβολήστε τον πολλές φορές προτού πηδήξει κατά πάνω σας. Παραμερίστε και συνεχίστε να χτυπάτε όσο πιο γρήγορα γίνεται. Αυτός θέλει 15 -περίπου- χτυπήματα για να σκοτωθεί και δεν είναι καθόλου εύκολος.

ΤΡΙΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Θα σας επιτεθούν μερικοί υπέροχοι ιππότες.

GHOSTS



Τον πρώτο πρέπει να τον νικήσετε πηγαίνοντας στα δεξιά, στα αριστερά για τον δεύτερο και να μείνετε στην μέση της οθόνης για τον τρίτο. Θα δείτε στην συνέχεια αρκετά πράσινα (στις περισσότερες εκδόσεις) sprites τα οποία θα πρέπει να τα αποφεύγετε, ιδίως αν σκοπεύουν να σας ρίξουν μερικές πέτρες! Ομως αν νομίζετε ότι ξεφύγατε από τους ιππότες είσαστε γελασμένοι.

Ο τέταρτος ιππότης ακολουθεί πολύ γρήγορα μετά τον τρίτο και αυτό δυσκολεύει την άμυνά σας και ο πέμπτος θα μπορούσα να πω ότι δεν μπορεί να νικηθεί! Ετσι πηγαίνετε αριστερά και αρχίζετε να τρέχετε όσο πιο γρήγορα μπορείτε στα δεξιά αποφεύγοντας τα όντα που εμφανίζονται, παρά προσπαθώντας να τα σκοτώσετε. Στην χειρότερη περίπτωση θα ξεφύγετε με την απώλεια της πανοπλίας σας. Θα βρεθείτε ανάμεσα σε δύο πλατφόρμες και θα ανεβείτε στην πρώτη. Σταθείτε εκεί και θα αρχίσει να ανεβαίνει.

Περάστε στην επόμενη πλατφόρμα και αγνοήστε το μπαούλο που δεν περιέχει τίποτα σημαντικό. Ανεβείτε στην τρίτη πλατφόρμα και ούτω καθεξής στην τέταρτη και στην πέμπτη που είναι πιο χαμηλά μέχρι το έδαφος. Ξεπεράστε τις τρύπες στο έδαφος και ο μεγάλος κακός είναι ένα σωρό περιστρεφόμενα μάτια. Δεν είναι και τόσο δύσκολος αν πυροβολείτε συνέχεια.

ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Οι σκελετοί αντεπιτίθονται! Σας είχαν βασανίσει στο πρώτο επίπεδο και τώρα πρέπει να χρησιμοποιήσετε την ίδια τακτική. Κρατήστε μια ασφαλή απόσταση από την ιπτάμενη δρακοκεφαλή και ρίχτε της μερικές βολές για να την διαλύσετε. Καταστρέψτε και την πέτρα που σας φτύνει αν την πυροβολήσετε από το σημείο στο οποίο ήταν η δρακοκεφαλή. Οταν φτάσετε στο έδαφος που γλυστράει να προσπαθείτε πάντα να κάθεστε στο κέντρο. Το να περάσετε τα χέρια είναι δύσκολο και πάνω απ'όλα θα χρειαστείτε συγχρονισμό.



Περιμένετε να πυροβολήσουν, τρέξτε κατά πάνω τους και καταστρέψτε τα. Πηδήξτε τώρα πάνω από τα κενά με προσοχή. Τώρα θα βρεθείτε σε εκείνο το μέρος των platform παιχνιδιών που τρέμουν όλοι: οι πλατφόρμες που ανεβοκατεβαίνουν. Εδώ δεν μπορείτε να δείτε συχνά την επόμενη πλατφόρμα έτσι: στην πρώτη πηδήξτε από αριστερά στην δεύτερη, συνεχίστε από αριστερά στα δεξιά, δεξιά, δεξιά, δεξιά και πάλι δεξιά. Στην τελευταία αυτή πλατφόρμα κάντε ένα έξτρα μεγάλο άλμα στην πλάτη του όντος που βλέπετε. Διαλύστε τις φωλιές από αριστερά προς τα δεξιά τρέχοντας πάνω τους και πυροβολώντας προς τα κάτω. Αν ξεφύγουν τα ξωτικά από τις φωλιές πρέπει να τα εξοντώνετε πρώτα.

ΠΕΜΠΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Θα συναντήσετε ένα σωρό όντα στο δρόμο σας τα οποία σε αυτό το επίπεδο περισσότερο από όλα τα άλλα πρέπει να σκοτώσετε. Και αυτό γιατί έχουν την καλή συνήθεια να μαζεύονται πίσω σας και να σας ακολουθούν, με μόνο σκοπό να σας εξοντώσουν. Αποφύγετε ή εξοντώστε τα φτερωτά sprites και ανεβείτε στις σκάλες. Θα βρεθείτε μπροστά σε δύο πλατφόρμες ακριβώς μπροστά από το ακίνδυνο μάτι. Θα πρέπει να σταθείτε ακριβώς δίπλα τους για να καταφέρετε να τις ανέβετε. Μην προσπαθήσετε να ανεβείτε τρέχοντας γιατί αυτό σημαίνει σίγουρο θάνατο! Ξανανεβείτε τις σκάλες, σκοτώστε τα -ποικίλου χρώματος ανά format- γουρουνάκια και πάρτε όλα τα χρήσιμα όπλα από τα μπαούλα. Κάποιες νεκροκεφαλές που φτύνουν φωτιά νομίζουν ότι μπορούν να σας σταματήσουν...

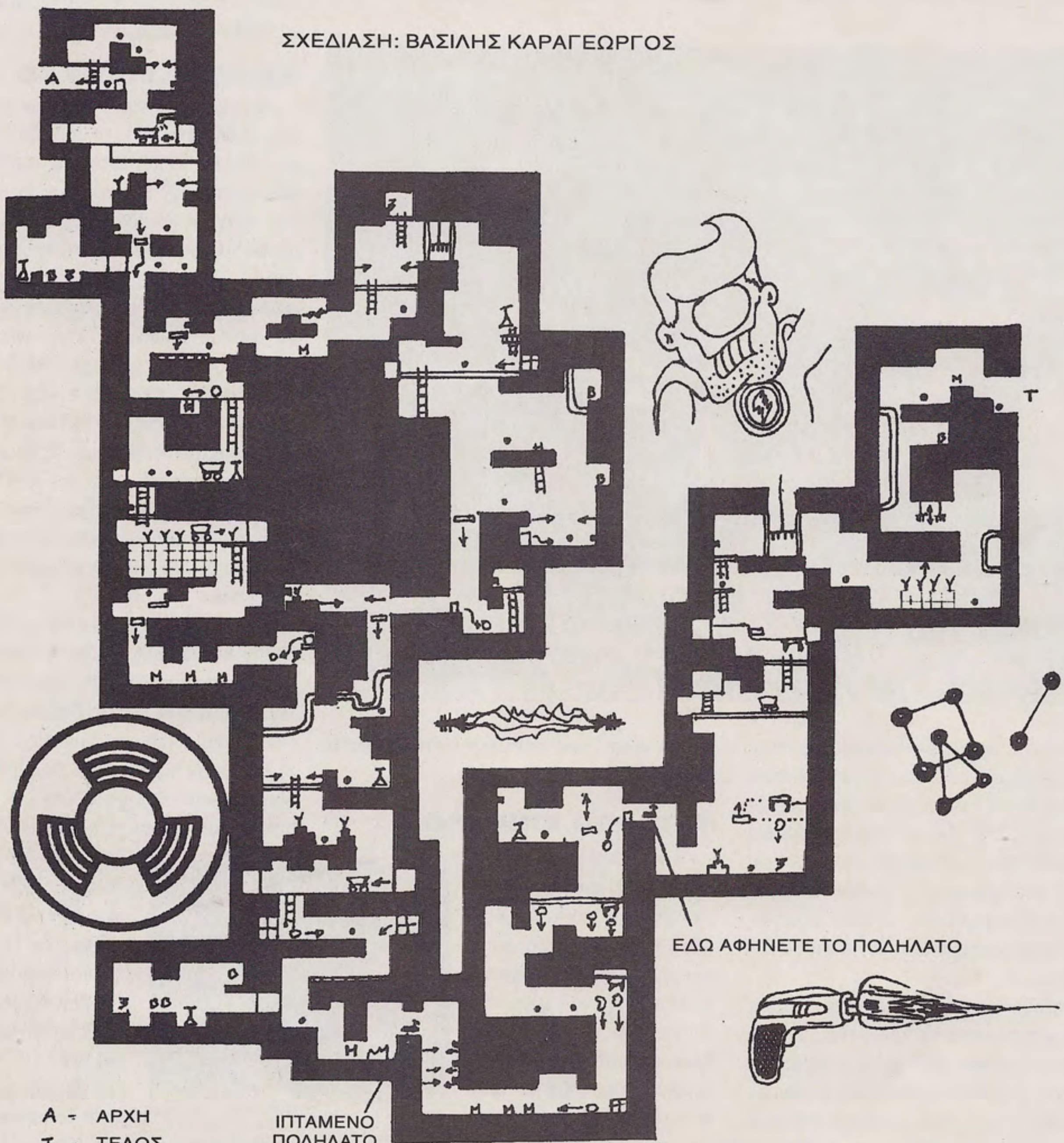
Χα! Αρκεί να στέκεστε ανάμεσα στα κενά που αφήνουν οι φωτιές και θα φτάσετε στην άκρη της πλατφόρμας. Πηδήξτε κάτω και θα βρεθείτε μπροστά στον μεγάλο δαίμονα. Μην σκύβετε όταν ρίχνει φωτιά εναντίον σας αλλά να πηδάτε και να τον πυροβολείτε. Τα δύο κεφάλια που ρίχνουν φωτιά δεν είναι δύσκολα, αρκεί να είσαστε γρήγοροι και να χτυπήσετε το αριστερό και να το διαλύσετε προτού προλάβει να σας ρίξει. Το άλλο κεφάλι θα θυμώσει(!) αλλά αν κρατάτε απόσταση δεν μπορεί να σας κάνει κακό. Μαζέψτε ό,τι πανοπλίες μπορείτε να βρείτε κι ετοιμαστείτε να αντιμετωπίσετε τους δύο δαίμονες. Είναι ώρα να αξιοποιήσετε την μαγεία σας. Ανεβείτε στα συννεφάκια, ανοίξτε το μπαούλο, ανεβείτε στην σκάλα και πέστε στο τελικό δωμάτιο.

Ο τελικός κακός είναι ιπτάμενος και σας ρίχνει βολές από πάνω. Ο καλύτερος τρόπος για να τον ξεφορτωθείτε είναι να κάθεστε στο κέντρο της οθόνης και να τον χτυπάτε με βολές προς τα πάνω. Πρέπει να πετυχαίνετε το κεφάλι του, το σμήνος των εντόμων είναι άτρωτο και αυτός είναι πολύ καλός σκοπευτής γι'αυτό προσπαθήστε να κινείστε όσο το δυνατόν περισσότερο. Μόλις πεθάνει έχετε τελειώσει το παιχνίδι και έχετε σώσει για μια ακόμα φορά την αγαπημένη σας!

RICK DANGEROUS II

LEVEL 4 — ATOMIC MUD MINES

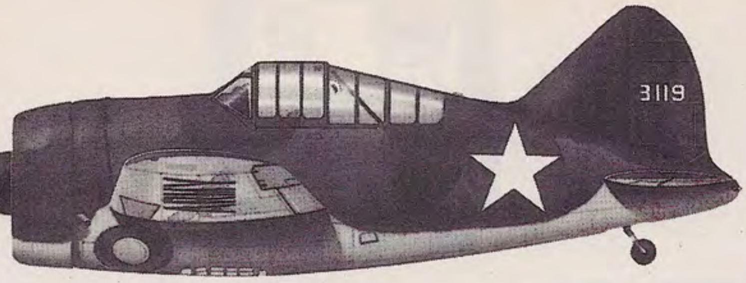
ΣΧΕΔΙΑΣΗ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ



- A = ΑΡΧΗ
- T = ΤΕΛΟΣ
- B = BONUS
- Ʒ = ΛΕΙΖΕΡ
- (σύμβολο) = ΕΚΡΗΚΤΙΚΑ
- Y = ΑΓΚΑΘΙΑ
- (σύμβολο) = ΒΡΑΧΟΙ
- M = ΥΠΟΓΕΙΟ ΤΕΡΑΣ
- (σύμβολο) = ΒΑΓΟΝΙ
- O→ = ΒΑΡΕΛΙ
- (σύμβολο) = ΑΝΕΛΚΥΣΤΗΡΑΣ
- (σύμβολο) = ΕΔΩ Ο RICK ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΛΜΑ
- (σύμβολο) = ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ
- • = ΕΧΘΡΙΚΟΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ (TIPS):

1. ΚΟΙΤΑΞΤΕ ΤΑ ΔΑΠΕΔΑ ΓΙΑ ΑΓΚΑΘΙΑ ΚΑΙ ΤΕΡΑΤΑ.
2. ΑΝ ΔΕΙΤΕ ΕΚΤΟΞΕΥΤΗ ΒΡΑΧΩΝ ΨΑΞΤΕ ΓΙΑ ΚΑΠΟΙΟΝ ΔΙΑΚΟΠΤΗ.



WINGS OF FURY

Για να απογειωθείτε από το αεροπλανοφόρο κρατήστε το joystick προς τα αριστερά ή δεξιά και μόλις φτάσετε στην ακρούλα του πλοίου κάντε γρήγορα πάνω αριστερά ή δεξιά. Μην ανησυχείτε για τις ρόδες, δεν υπάρχει πλήκτρο που να τις βάζει μέσα αλλά μαζεύονται μόνες τους όταν φτάσετε σε ορισμένη ταχύτητα. Για να πολυβολήσετε αρκεί να κρατήσετε πατημένο το fire ενώ για να ρίξετε βόμβες, ρουκέτες ακόμα και τορπίλλες πατήστε το fire ξαφνικά και γρήγορα.

Αλλά μπορεί να θέλετε να τις χρησιμοποιήσετε με το mouse. Απλά πατήστε το. Οι ρουκέτες είναι ιδιαίτερα χρήσιμες για να καταστρέφετε τα αντιεροπορικά ενώ τα αεροπλανοφόρα και τα θωρηκτά θα χρειαστούν περισσότερες από μία τορπίλλες για να βυθιστούν. Ομως η χρήση της τορπίλλης δεν είναι κάτι το απλό: Πετάξτε ένα περίπου εκατοστό πάνω από το επίπεδο του νερού. Κοιτάξτε στο μικρό παραθυράκι στο κάτω μέρος της οθόνης.

Οταν καταλάβετε οτι βρίσκεστε αρκετά κοντά, ελευθερώστε την τορπίλλη. Τώρα αν δεν έχετε υπολογίσει σωστά θα συμβούν τα ακόλουθα πράγματα: αν είσαστε πάρα πολύ ψηλά θα ανατιναχτεί, ενώ αν βρίσκεστε πολύ μακριά από τον στόχο σας θα ξεμείνει από καύσιμα.

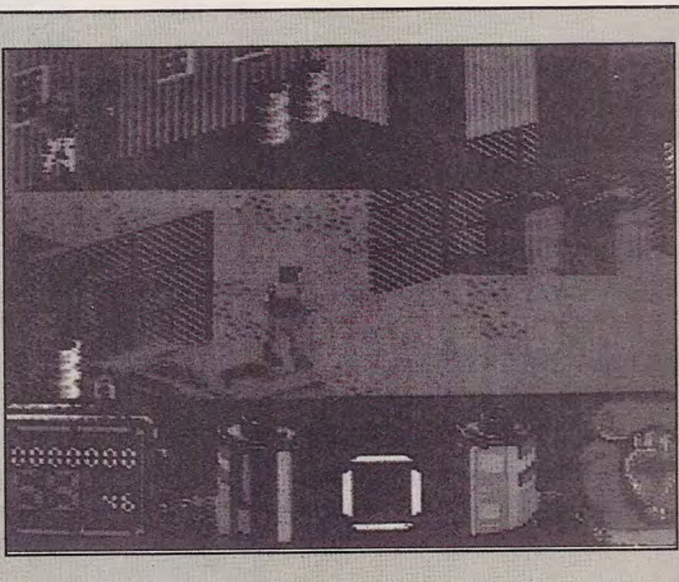
Αν την αφήσετε αργά, δεν θα πυροδοτηθεί αλλά απλώς θα διαλυθεί πάνω στο πλοίο. Μερικές φορές θα εμφανιστούν κάποια τορπιλλοπλάνα τα οποία έχουν βάλει σαν στόχο το δικό σας πλοίο.



Μπορείτε να αντιμετωπίσετε την κατάσταση με δυο τρόπους: ή θα τα καταρρίψετε ή θα χτυπήσετε τις τορπίλες αφού έχουν πέσει στο νερό. Το πρώτο ειναι πολύ ευκολότερο. Καλή τύχη!

VENDETTA

(...η συνέχεια)



ΠΕΜΠΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Σκοτώστε τον φρουρό (έτσι για να κρατιέστε σε φόρμα) και γκρεμίστε την πόρτα. Μπείτε στο δωμάτιο και πάρτε την παραλλαγή. Πάρτε ακόμα και το αλεξίσφαιρο γιλέκο από το μεσαίο ντουλάπι στον αριστερό τοίχο. Βγείτε από το δωμάτιο και πηγαίνετε στο υπόστεγο. Προχωρήστε ακόμα μια οθόνη και ανανεώστε τα πυρομαχικά σας από το καφέ κιβώτιο. Περάστε ακόμα τρία δωμάτια. Ανεβείτε τις σκάλες, σκοτώστε τον φρουρό και φτάστε μέχρι το πιλοτήριο του αεροσκάφους. Πάρτε τον χάρτη που βρίσκεται εκεί. Επιλέξτε την πένσα και γονατίστε πίσω από την κοπελιά. Μια εικόνα βόμβας θα εμφανιστεί (κι εσείς που νομίζατε...) και κόψτε τα καλώδια με προσοχή ακριβώς με την σειρά που τα αναφέρουμε εδώ:

1) Μεσαίο/Κόκκινο
2) Αριστερό/Κίτρινο
3) Δεξιό/Μπλε

ΕΠΙΠΕΔΟ 6

Η ομοιότητα αυτού του επιπέδου με το 2 και το 4 σας αναγκάζει να διαβάσετε την λύση του από το προηγούμενο USER. Αν δεν το έχετε...

ΕΠΙΠΕΔΟ 7

Διασχίστε όλες τις οθόνες και σκοτώστε όλους τους φρουρούς που θα βρείτε στον δρόμο σας. Ετσι θα ικανοποιήσετε τα φονικά σας ένστικτα. Μετά θα πρέπει να γυρίσετε στο συντριβάνι. Θα δείτε έναν άνθρωπο ξαπλωμένο στο έδαφος. Προχωρήστε στα αριστερά του, κοιτάξτε προς το έξω μέρος της οθόνης και γονατίστε. Ο άνθρωπος θα σηκωθεί και μόλις σώσατε τον αδελφό σας. Αν δεν το καταλάβατε είναι το τέλος του παιχνιδιού. Οχι δεν έχει άλλη συνέχεια και ελπίζω να το ευχαριστηθήκατε.



TIPS + TRICKS

AMIGA

BSS JANE SEYMOUR

Μερικά passwords: BSS, JANE, SEYMOUR, BY, DOCTOR, DINOSAUR, AND, GREMLIN, GRAEME, ROB. Πρωτότυπο, έτσι;

ELF

Πληκτρολογήστε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού CHOROPOO και θα αποκτήσετε 99 ζωές.

TIME MACHINE

Στο high-score γράψτε DIZZY και θα πάρετε 9 ζωές. Πατήστε 1 ή 2 ή 3 ή 4 (παιδιά;) ή 5 για το αντίστοιχο επίπεδο.

TOKI

Τυπώστε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού KILLER. Με τα function keys περνάτε επίπεδα.

RICK DANGEROUS

Στο όνομα δώστε BBOOIINNGG και πατώντας όλα τα κουμπιά αριστερά αλλάζετε επίπεδο.

TORVAC THE WARRIOR

Στον πίνακα των Hi-scores γράψτε CHEAT με όσο περισσότερες τελίτσες χωράνε εκεί. Οταν αρχίσει το παιχνίδι κρατήστε το fire πατημένο και με τους αριθμούς 1-5 περνάτε στο αντίστοιχο επίπεδο.

RODLAND

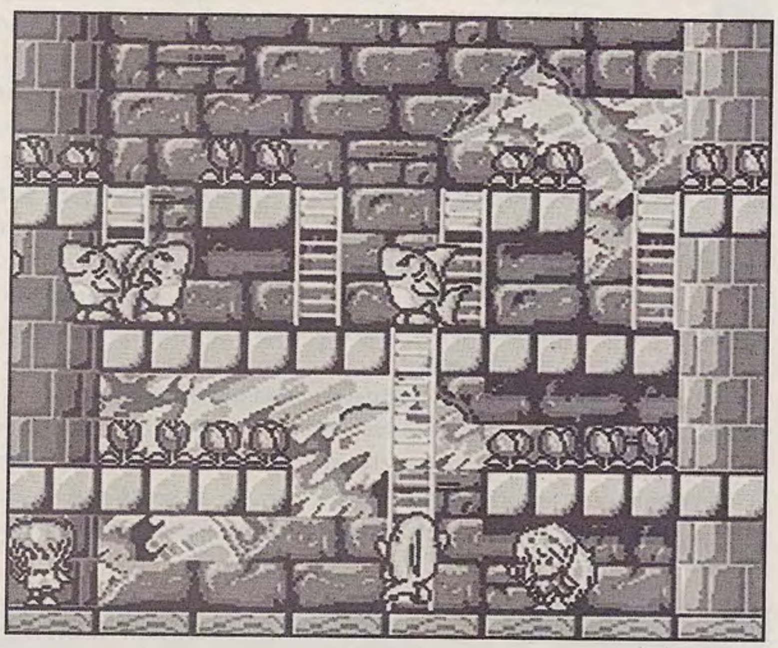
Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε 5 φορές το help, ξεπαγώστε για άπειρες ζωές και με το space περνάτε πίστες.

PIT-FIGHTER

Καθώς παίζετε τυπώστε LOBSTERS και πατώντας τους αριθμούς από 1 μέχρι 0 πηγαίνετε σε όποιο level θέλετε. Με C πηγαίνετε στον αγώνα για τον τίτλο.

BEACH VOLLEY

Κατά την διάρκεια του αγώνα πληκτρολογήστε DADDY BRACEY. Η οθόνη θα αναβοσβήσει και με το F1 θα περνάτε επίπεδο.



THUNDERCATS

Πατήστε το πλήκτρο I για άπειρες ζωές και το L για να περάσετε επίπεδο.

SWORD OF SODAN

Μπείτε στο Hi-score και αντί για το όνομά σας δώστε RAD. Τώρα έχετε άπειρες ζωές.

GODFATHER

Πιστεύετε ότι ήταν εύκολο να προχωρήσουμε αυτό το παιχνίδι που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος; Οχι, αλλά ευτυχώς υπηρχε και αυτός ο τρόπος: παγώστε και τυπώστε PIZZA HUT. Καθαρίσατε...

ROBOCOD

Παγώστε και τυπώστε THE LITTLE MERMAID. Πατώντας return γίνεστε άτρωτοι.

ANOTHER WORLD

Οι κωδικοί: EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, FADK, KCIJ, ICAH, FIEI, LALD, LFEK.

LEANDER

Εχουν σπάσει τα τηλέφωνα για αυτό το παιχνίδι. Ο πρώτος κωδικός είναι ZXSP και ο δεύτερος LVFT.

ALIEN BREED

Βρείτε ένα οποιοδήποτε τερματικό και τυπώστε Aliens Are Faggots.

NAVY SEALS

Αντί για το όνομά σας στο Hi-score δώστε PSBOYS για άπειρες ζωές.

FINAL FIGHT

Μόλις η εισαγωγή φτάσει στο σημείο που ο τύπος λέει "not so fussed" πατήστε HELP.

BLUES BROTHERS

Γράψτε HOULQ στην εικόνα επιλογής χαρακτήρα και πατήστε space και 1-6 για να πάτε στην αντίστοιχη πίστα.
Η συνέχεια δική σας...

PEGASUS

SCREECH, DRAGONFLY, BEEBOP, CELESTIAL είναι οι κωδικοί που θα χρειαστείτε.

AMNIOS

Μερικοί κωδικοί από το 2ο μέχρι το 10ο επίπεδο: FRDSNSMNER, PLFRMNLQSN, LSNBRGNSLQ, LKMCTKSCDF, SIBNLMRCHL, RCHLMCLRHS, THBSTSTFTT, THTHJJRSNN, MLFNDBTFLL

FINAL BLOW

Παγώστε και πατήστε 6 φορές το F10 και ο αντίπαλός σας θα βγει νοκ-αουτ.

BART SIMPSON

Γράψτε SHEEP IN A GROUP WEARING HATS για άπειρες ζωές.

RAILROAD TYCOON

Για πολλές χούφτες δολλάρια ακόμα κρατήστε πατημένα μαζί τα SHIFT και 4.

ST

TERMINATOR II

Παγώστε και πατήστε F1 και μετά F2, το fire και το Esc για να περάσετε πίστα.

PIT-FIGHTER

Καθώς παίζετε τυπώστε LOBSTERS και πατώντας τους αριθμούς από 1 μέχρι 0 πηγαίνετε σε όποιο level θέλετε. Με C πηγαίνετε στον αγώνα για τον τίτλο.

LEANDER

Εχουν σπάσει τα τηλέφωνα για αυτό το παιχνίδι. Ο πρώτος κωδικός είναι ZXSP και ο δεύτερος LVFT.

BSS JANE SEYMOUR

Μερικά passwords: BSS, JANE, SEYMOUR, BY, DOCTOR, DINISAUR, AND, GREMLIN, GRAEME, ROB. Πρωτότυπο, έ!!!

R-TYPE II

Παγώστε, πατήστε F1, F2 και ξεπαγώστε. Απειρες ζωές πάλι.

PRINCE OF PERSIA

Πατώντας Shift και L περνάτε πίστες.

BLUES BROTHERS

Γράψτε HOULQ στην εικόνα επιλογής χαρακτήρα και πατήστε space και 1-6 για να πάτε στην αντιστοιχη πίστα.

LOTUS II

Οι κωδικοί είναι ίδιοι με αυτούς της Amiga. Τους επαναλαμβάνουμε για χάρη των φίλων του ST: TWILIGHT, PEA SOUP, THE SKIDS, PEACHES, LIVERPOOL, BAGLEY, E BOW.

RODLAND

Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε 5 φορές το HELP. Ξεπαγώστε και έχετε άπειρες ζωές.

CHIP'S CHALLENGE

Μερικοί κωδικοί για τα τελευταία επίπεδα: STUK, MVJE, UCRY, OKOR, GYXQ, YBLI, JHEN, COZA.



SUPER CARS II

Για τον πρώτο παίκτη δώστε το όνομα I WALK THE HILL και για τον δεύτερο INWARDS.

XENON II

Παγώστε και γράψτε RUSSIAN AIR. Ξεπαγώστε και με N περνάτε πίστες.

CHUCK ROCK

Γράψτε στην αρχική οθόνη: ESTRANO και θα πετάτε πατώντας το αριστερό Shift.



LEMMINGS

Γράψτε στην αρχική οθόνη FQUIGGLY.

ENCHANDED LAND

Στην οθόνη των τίτλων δώστε TCB RULES FOREVER και πατήστε F2, F3. F4, F10.

LOTUS ESPRIT

Για τον πρώτο παίκτη δώστε το όνομα MONSTER και για τον δεύτερο παίκτη SEVENTEEN.

ANOTHER WORLD

Οι κωδικοί: EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, FADK, KCIJ, ICAH, FIEI, LALD, LFEK.

CPC

SHADOW WARRIORS

Οι κάτοχοι κασσέτας μπορούν να κάνουν το ακόλουθο κόλπο. Αφεθείτε να χάσετε από τον μεγάλο κακό και θα εμφανιστεί το μήνυμα να γυρίσετε την κασσέτα. Μην το κάνετε και το επόμενο επίπεδο θα φορτωθεί!

ESWAT

Επιλέξτε one player mode και όταν είναι να χάσετε όλες σας τις ζωές πατήστε το space και θα παίζετε πλέον με τον δεύτερο. Ετσι θα έχετε διπλές πιθανότητες.

PUZZNIC

Ενώ παίζετε πατήστε R για να μπείτε στο Retry μενού και τυπώστε HELPME για να κερδίσετε άπειρες προσπάθειες.

HUNCHBACK 2

Παλιό αλλά καλό (ουχ, μην βαράτε) και γράφο-

ντας LAZY JONES στο high score είστε έτοιμοι να κερδίσετε.

TURRICAN

Παγώστε το παιχνίδι και δώστε VON. Τώρα πατώντας κάτω, fire, return και Shift για να περάσετε στο επόμενο επίπεδο.

ELITE

Για να μπαίνετε εύκολα στους διαστημικούς σταθμούς κάντε τα εξής: Πηγαίνετε στο σύστημα που θέλετε, πατήστε DEL για να παγώσει το παιχνίδι και μετά το 1 για να βγείτε από το παιχνίδι, πατήστε Y για save ή load και ύστερα το 2 για save. Πατήστε 3 για να συνεχίσετε το υπόλοιπο παιχνίδι.

RENEGADE

Αν κρατήσετε πατημένα τα T και Q στο αρχικό μενού μπορείτε να τα πατάτε και κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και να περνάτε επίπεδο.

PC

PIT-FIGHTER

Καθώς παίζετε τυπώστε LOBSTERS και πατώντας τους αριθμούς από 1 μέχρι 0 πηγαίνετε σε όποιο level θέλετε. Με C πηγαίνετε στον αγώνα για τον τίτλο.

LEANDER

Εχουν σπάσει τα τηλέφωνα για αυτό το παιχνίδι. Ο πρώτος κωδικός είναι ZXSP και ο δεύτερος LVFT.

THEXDER

Πατήστε Capslock και αρχίστε να παίζετε. Πατήστε Esc, Y, Esc και θα γεμίσετε πάλι με ενέργεια.

ANOTHER WORLD

Οι κωδικοί: EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, FADK, KCIJ, ICAH, FIEI, LALD, LFEK.

ELVIRA

Οταν σκοτωθείτε θα σας γίνει η ερώτηση αν θέλετε να ξαναπαίξετε. Βγάλτε την δισκέτα και πείτε YES. Θα αρχίσετε από εκεί που πεθάνατε.

WING COMMANDER 2

Μας οφείλετε αιώνια ευγνωμοσύνη για το tip αυτό. Για να φορτώσετε το παιχνίδι δώστε cd wing 2 wc2 Origin-K.
Μετά από αυτό θα είσαστε άτρωτοι και με το πάτημα του Alt και Del μαζί θα ανατινάζετε όλα τα αντίπαλα σκάφη στον χώρο.

BLUES BROTHERS

Δώστε HOULQ στην οθόνη όπου επιλέγετε χαρακτήρα και πατήστε από 1-6 για να πάτε στην αντίστοιχη πίστα.

SAVAGE

Οι κωδικοί για τα επίπεδα 2 και 3 είναι αντίστοιχα: TERMINATE, NIGHTMARE.

C64

RICK DANGEROUS

Στο όνομα δώστε BROOIINNGG και πατώντας όλα τα κουμπιά αριστερά αλλάζετε επίπεδο.

MEGA DRIVE

ROAD RASH

Για να ξεκινήσετε από το πέμπτο επίπεδο δώστε: 00000 05BJ1 0059U 574C8.

ALIEN STORM

Για να συνεχίσεις να ζεις αφού έχεις πεθάνει: πρέπει να είσαι το ρομπότ, και να έχεις ενέργεια για να κάνεις την σπέσιαλ κίνηση. Θα συνεχίσεις με μια ζωή ακόμα.

LAKERS VS CELTICS

Δώστε 3L2 GJS και οι Lakers θα παίξουν κατευθείαν με την Φιλαδέλφεια στο ένα και μοναδικό παιχνίδι που χρειάζεται για να κερδίσετε τον τίτλο.

ALTERED BEAST

Για να συνεχίσετε αφού έχετε χάσει κρατήστε πατημένο το A και πατάτε συνέχεια Start μέχρι να επανεμφανιστείτε στην οθόνη όπου χάσατε.



GAME GEAR

SHINOBI

Για να νικήσετε το τεράστιο ρομπότ, μόλις εμφανιστεί σταθείτε όσο το δυνατόν πιο αριστερά και πηδάτε πάνω από τις βολές του.
Μόλις προσγειωθεί στο έδαφος ρίχτε του ένα γερό χτύπημα και απομακρυνθείτε γρήγορα. Πάντως είναι καλύτερο σε κάθε περίπτωση να χρησιμοποιείτε το σπαθί που είναι πολύ ισχυρότερο από τις βολές.
Καλή επιτυχία.

GAME BOY

BURAI FIGHTER

Οι κωδικοί που χρειάζεστε:
HGKM, CPFG, JJCM, DKLF, HGNC, BMHB, DGBF, JGJH, GBHL, MHCB, CDMN, KDPG.

BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE

Ακόμα περισσότεροι κωδικοί:
555-4239, 555-6767, 555-8942, 555-4118, 555-8471, 555-2989, 555-6737, 555-6429, 555-1881

NES

SOLAR JETMAN

Δώστε BKKBKKHMBHMB και θα περάσετε στο μυστικό level.

METAL GEAR

Για να αποκτήσετε όλα τα όπλα που είναι δυνατόν να βρείτε στο παιχνίδι δώστε τον ακόλουθο κωδικό: 5XZ1C GZZZG U000U UYRZZ NTOZ3.

PUNCH OUT

Δοκιμάστε αυτό τον κωδικό: 106 113 0120 και ύστερα κρατήστε πατημένο το select, το A και B την ίδια στιγμή.

TIGER HELI

Για να συνεχίσετε από εκεί που πεθάνατε πατήστε το A και το B ταυτόχρονα.

GUNSMOKE

Οταν στην οθόνη των τίτλων πατήσετε τέσσερις φορές το A ύστερα το select τρεις φορές και κάντε δεξιά το joypad δύο φορές. Τώρα πατήστε start και θα έχετε κάτι εκπληκτικά όπλα.

LIFE FORCE

Δώστε προσοχή: στην αρχή στην οθόνη των τίτλων κάντε 2 φορές πάνω, 2 κάτω, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, B, A και start. Τώρα έχετε 30 ζωές. Αν επαναλάβετε όλη αυτή τη διαδικασία μπορείτε να φτάσετε μέχρι 120 ζωές!

METROID

Ενα tip που θα σας χρειαστεί οπωσδήποτε (όπως και σε μας στο παιχνίδι που κάναμε review) για να βρεθείτε στο τελικό επίπεδο: WJZO02 YDIEW0 DVRD?1 W01GLA.

IRONSWORD

Η με άλλα λόγια Wizards and Warriors 2. Μόλις πατήσετε start, δώστε τον παρακάτω κωδικό για να βρεθείτε στο τελευταίο επίπεδο: HBTRTWTPPLQP.

RAD RACER

Φρέσκα tips και νέο αίμα! Για να συνεχίζετε λοιπόν σ'αυτό το παιχνίδι όταν τελειώνει ο χρόνος σας αρχίστε να πατάτε Start, Select, B και A όλα μαζί συνεχώς.

CREDITS

Τέλος να ευχαριστήσουμε τους φίλους Γιάννη Σιγάλα, Κώστα Πολίτη, Γιώργο Λαγουδάκη, Στέφανο Παπαμιχαήλ, Χάρη Κρούγκερ (αυτός από τον εφιάλτη με τις Λεύκες είσαι;), Χρήστο Κουτσογιάννη, Ανδρέα Κοκκώνη και θέλουμε ακόμα πιο καινούρια tips γιατί θα αρχίσουν πάλι να παραπονιούνται μερικοί ότι επαναλαμβανόμαστε.

Spell Shop

ΤΟΥ **Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ**

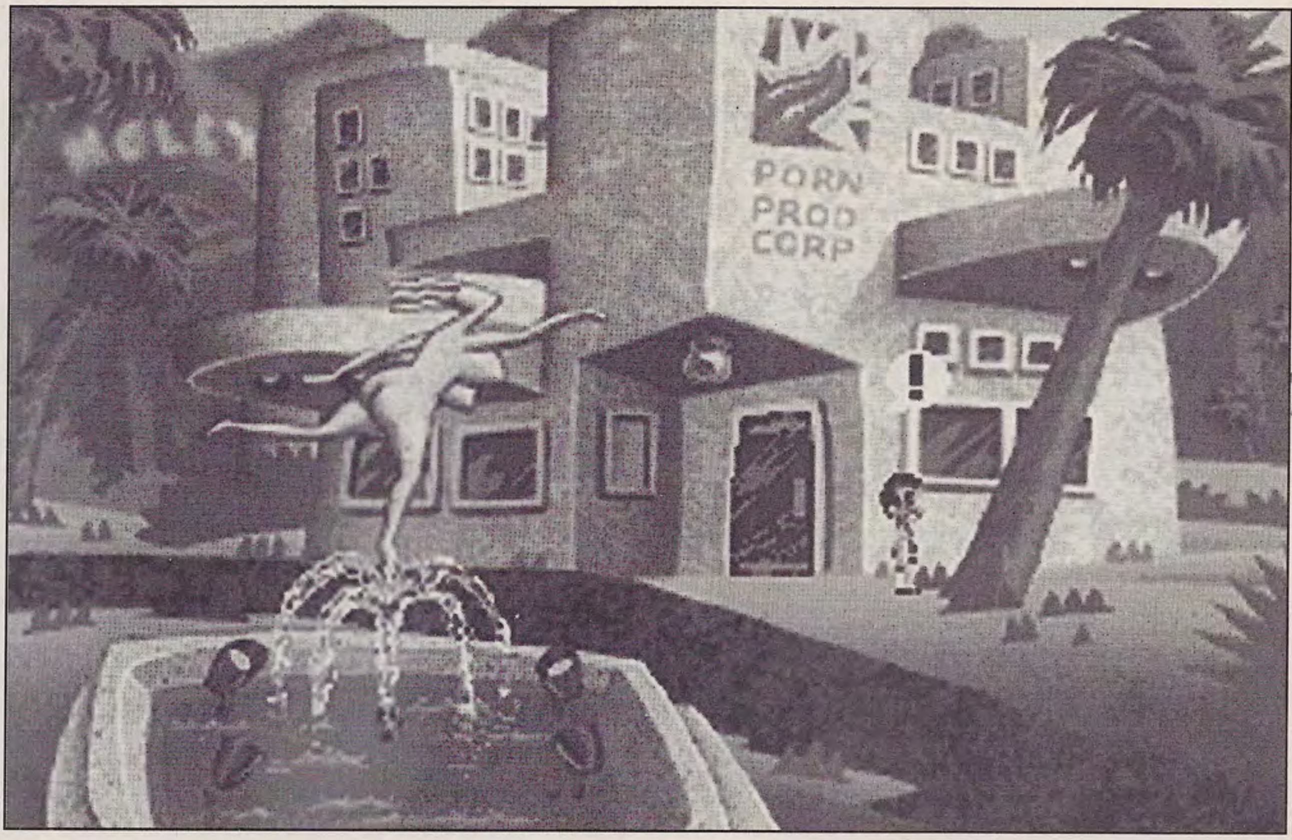
Φίλοι μου γειά σας. Ξέρω οτι είναι καλοκαίρι και το Πάσχα είναι πια πολύ μακριά. Πάντως ελπίζω να περάσατε ευχάριστα τις διακοπές του Πάσχα μαζί με τους δικούς σας, στο σπίτι σας ή σε κάποιο χωριό προσπαθώντας να τελειώσετε το Larry 5 (χε,χε!). Αν δεν τα καταφέρατε ή δεν κάνατε τίποτα άλλο εκτός από το να τσουγκρίζετε κόκκινα αυγά μαζί με τον Ken Williams, εεεε με την οικογένειά σας εννοώ(!), τότε πιστεύω ότι θα μείνετε ευχαριστημένοι, μιας και σ'αυτό το τεύχος θα συνεχίσουμε την ολοκληρωμένη λύση του Larry 5. Ξέρετε δυστυχώς εγώ δεν είμαι σαν και εσάς, πρέπει να ιδρώνω ασταμάτητα κάθε μέρα και ώρα που περνάει, προσπαθώντας να τελειώσω κάποιο από τα Adventures της Sierra, γιατί αλλιώς ο αρχισυντάκτης θα τσουγκρίζει τα πασχαλινά αυγά πάνω στο κεφάλι μου! Πώς αλλιώς νομίζετε κάθε μήνα σας παρουσιάζω και από μια ολοκληρωμένη λύση ενός Adventure; Αλλά καλύτερα να σταματήσω την πολυλογία και να μπω στο θέμα γιατί βλέπω τον Mananna, (τον αρχισυντάκτη εννοώ) να με πλησιάζει με το Two Handed Sword του στο χέρι, ρωτώντας με αν τελείωσα την λύση του Larry 5. Τα τείχη μου και εγώ σας ευχόμαστε καλό Adventuring μέχρι τον άλλο μήνα, ως τότε... See Ya.



Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ LARRY V

(ΜΕΡΟΣ Β)

Είχαμε σταματήσει στο σημείο όπου φτάσατε στο Hard Cafe. Αφού μπείτε μέσα look maitr,talk maitr,give credit card (μπορείτε να του δώσετε και 100 δολλάρια με το ίδιο αποτέλεσμα). Αφου σας δείξει το ticket, get ticket,use ticket on computer. Μπείτε στην πόρτα νότια. Sit Down, περιμένετε μέχρι να μπεί η Michelle και stand, ακολουθήστε την και καθίστε στο άδειο τραπέζι μπροστά. Από το Inventory, turn on camcorder. Τώρα κάντε συνέχεια Talk Michelle,μέχρι να σας καλέσει στο τραπέζι της. Στην Michelle, give trotter,talk michelle,(x5). Αφού γίνουν τα ευκόλως εννοούμενα, turn off camcorder, get blank tape, use blank tape on camcorder. Από το γραφείο look phone, use phone. Βγες έξω και look limo, enter limo. Φτάνει στο αεροδρόμιο αφού δεις ένα Mean While. Τώρα use atm, inster gold card in slot, διαλέξτε Atlantic City,βάλτε τους κωδικούς από το manual και μπείτε στο αεροδρόμιο,πηγαίντε μια οθόνη αριστερά και use battery charger into shocket, use camcorder in battery charger, look camcorder (μέχρι να σου πεί ότι είναι 100% γεμάτο). Get camcorder,



get battery charger. Πήγαινε μια οθόνη δεξιά και use gold card on camera. Στην αίθουσα αναμονής περίμενε μέχρι να ανάψει το φως και use pass into ABM. Αφού μπείς στο αεροπλάνο, μετά από λίγο θα κοιμηθείς και αλλάζεις ξανά σαν Patti.



Σαν Patti έξω από το K-RAP open door, μπες μέσα, look sing, look door (δώσε τον κωδικό απο το data man 45954). Open door, μπες μέσα, πήγαινε στο γραφείο και look desk, get opener, πήγαινε δεξιά στο φυτό και look pot with tree, look pot with tree (σου λέει ότι έχει ένα κλειδί μέσα) get key, open desk with key, look in desk, θα βρεις ένα file, look folder (μέσα από το inventory) θα βρεις έναν κωδικό, σημείωσέ τον γιατί είναι random), με το action iconπάτησε επάνω στο folder μια φορά για να το εξετάσεις. Τώρα look copier machine, insert folder into copier machine, όταν χαλάσει το φωτοτυπικο μηχάνημα put folder into desk, put opener into desk, put key into pot tree, open door (στ'αριστερά), μέσα look shower (στ'αριστερά) enter shower. Αφού κατέβεις, look clothes, get clothes, πήγαινε μια οθόνη αριστερά και look door, open door (το room B), μέσα use panel (πρέπει να τυπώσεις εδώ τον κωδικό που βρήκες πριν στο γραφείο), από τα ράφια στο κέντρο get tape, use tape on recorder, turn switches. Κάντο αυτό 5 φόρες, θα ακούσεις το Studio A. Turn tape (κάτω αριστερά). Αφού έρθει ο PC Hammer και μπλοκάρει την πορτά, turn off recorder, turn back tape, get tape, lower microphone, turn switches, (επανέλαβέ το άλλες 3 φορές) και sign on microphone, θα σπάσεις τα τζάμια από την ένταση και θα καταφέρεις να αποδράσεις. Λίγο αργότερα αφού μεταφερθείς μέσα στην λιμουζίνα δώσε μέσα από το Inventory σου Remove PC Hammer cartridge from data man, insert biaz cartridge on data man, show data man to driver. Θα κοιμηθείς και ο έλεγχος περνάει ξανά στον Larry.

Αφού φτάσεις στην Atlantic City πήγαινε νότια, γύρνα μία οθόνη αριστερά και look in slot machines, search slot machines (μία μία με την σειρά), αμέσως γύρνα 2 οθόνες δεξιά και look phones (στο τηλέφωνο που λειτουργεί) use coins into phone (5534468), πήγαινε μια οθόνη αριστερά και μια νότια, έξω enter limo, show matchbook to driver.

Οταν φτάσεις στο καζίνο look woman, talk wom-



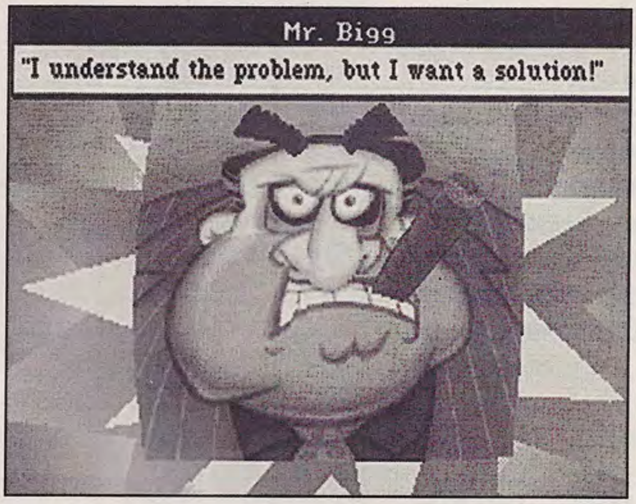
an (2 φορες θα σου δώσει νομίσματα για να παίξεις). Τώρα enter door, look video pokers, use coin on video poker (παίζε συνέχεια κάνωντας Restore, Save μέχρι να κερδίσεις 900 νομίσματα) exit, και μπες σην πόρτα επάνω, μέσα talk man, talk man, give coin to man. Προχώρησε στο βάθος και κάτσε, όταν βγει η κοπέλα, look woman, talk woman. Μετά από το show, βγες έξω από το καζίνο και προχώρησε συνέχεια δεξιά, μέχρι να βρείς το Ivana Skates, εκεί enter shop, προχώρησε στο βάθος και όταν εμφανιστεί η κοπέλα, look woman, talk woman, give monez to woman (θα σου δώσει τα skate). Προχώρησε δεξιά και αριστερά μέχρι να συναντήσεις την κοπέλα από το show να κάνει skating. Πλησίασε την και talk woman (lana) επανελαβέ το 5 φορές. Μόλις φύγει επέστρεψε στο Ivana skates και remove shoes, ξαναμπες στο μαγαζί και επέστρεψε τα skates. Αμέσως επέστρεψε στο καζίνο και μπες στην πόρτα βόρια, στον τύπο έξω από την πόρτα talk man, give money to man, επέλεξε την επιλογή "lemme at em" προχώρησε και περίμενε να έρθει η lana, με το που την δείς, turn on camcorder. από το inventory. Πάλεψε μαζί της όσο καλύτερα μπορείς και αφού καταφέρεις να την νικήσεις άνοιξε το inventory ξανά και turn off camcorder, insert blank tape on camcorder. Στην πόρτα στο καζίνο talk man, YES, θα καλέσει την λιμουζίνα. Αφού μπεις θα δεις ένα mean while και αμέσως θα φτάσεις στο αεροδρόμιο. Εδώ Use ATM, insert gold card in slot, και διάλεξε Miami, βάλε τος κωδικούς από το manual και get pass, get gold card. μπες



στο αεροδρόμιο, μια οθόνη αριστερά, και put battery charger into shocket, insert camcorder into battery charger, look camcorder (μέχρι να δείξει ότι είναι γεμάτο 100%), αμέσως get camcorder, ger battey charger. Πήγαινε μια οθόνη δεξιά και hold gold card into camera, μπες στην πόρτα βόρεια και μόλις ανάψει το κόκκινο φως, use pass into ABM. Αφού μπεις στο αεροπλάνο ξανά αλλάζεις σαν Patti.

Σαν Patti open door, μέσα look plaque, αριστερά look to des reverses records, exit, look man, talk manmshow dataman to man. Θα μπεις στο ασανσέρ. Αφού ανέβεις επάνω look gold record, get gold record, look digital pick up, put gold record on digital pick up, press 33 button, press forward, put head on gold disk. Αφού

ακούσεις ένα μήνυμα press reverse, θα ακολουθήσει και δεύτερο, press 78 button, press forward, θα ακολουθήσει και τρίτο, press reverse, θα ακολουθήσει ένα τελευταίο, press stop, get gold record, exit. Αμέσως μετά open north door και αφού μπεις μέσα, play synthesizer. Παίξε 3 φορές, πήγαινε πίσω στου biaz και give champagne to biaz. Δες το Mean while που θα ακολουθήσει και γύρισε στην λιμουζίνα για το ταξίδι της επιστροφής πίσω στο FBI. Αφου αποκοιμηθείς σαν Patti αλλάζεις χαρακτήρα σαν Larry αφού φτάσεις στο αεροδρόμιο προχώρησε στην πόρτα κάτω, στον διάδρομο κάνε look sign (στα δεξιά, for green cards 5541272), συνέχισε μία οθόνηαριστερά, look cigarette machine, examine cigarette machine, (θα βρεις 2νομίσματα), συνέχισε 2 οθόνες δεξιά, look sign, (θα δεις πάλι το τηλέφωνο που μπορείς να καλέσεις για να έρθει να σε πάρει η λιμουζίνα 5548544), look phones (μέχρι να βρεις αυτό που λειτουργεί), insert coin to phoneκαι κάλεσε το τηλέφωνο που βρήκες πριν για τις green cards (5541272), βγες μια οθόνη αριστερά και μία κάτω για να



βγεις από το αεροδρόμιο. Εξω look trash, get envelope, enter limo, μέσα show business card to driver, όταν φτάσεις στον οδοντίατρο, enter door, examine table, get doily, wear doily.

Αμέσως knock window, μπες μέσα και μόλις έρθει η γυναίκα,look woman, turnon camcorder, talk woman(4 φορές), give green card to woman, θα πας μαζί της στο γυμναστήριο και αφού τελειώσετε μαζί της τα "ενδότερα", turn off camcorderμπες ξανά στο ιατρείο και use phone (5548544). Βγες έξω και enter limo. Λίγο αργότερα θα φτάσεις στο αεροδρόμιο και use atm, use gold card on slot, Los Angeles, get pass from slot, get gold card, στο αεροδρόμιο, show gold card in camera, enter door, περίμενε πάλι μέχρι να σου ανάψει το χαρακτηριστικό σήμαγια την αναχώρηση, put pass in ABM, μπαίνει στο αεροπλάνο και αφού κοιμηθείς θα πάρεις πάλι τον χειρισμό σε Patti και παρακολούθησε την εξέλιξη, αργότερα θα ξαναλλάξεις σε larry. Πήγαινε στο πιλοτήριο και βρες το κουμπί που βάζει σε λειτουργία τον αυτόματο πιλότο. Αφου παρακολουθήσεις το demo που ακολουθεί θα φτάσεις στην Whasington, όπου και θα συναντήσεις την Patti. Αφού αναγνωρίσεις τον Julius Big, σαν Patti use bra(!) on julius Big. Παρακολούθησε το καταπληκτικό φινάλε.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΜΑΣ

Αυτό το τεύχος φίλοι μου, είναι το εικοστό πρώτο από τη στιγμή που δημιουργήθηκε τούτη η στήλη. Επειδή λοιπόν αρκετοί από εσάς ζητάνε να μάθουν ποιές λύσεις έχουμε παρουσιάσει στη διαδρομή από το τεύχος 6 μέχρι και το 25 (είκοσι τεύχη), σας δίνουμε ένα κατάλογο των περιεχομένων κάθε τεύχους.

● Τεύχος 6 (Σεπτέμβριος 90)
Γέννηση της στήλης με ορισμένα hints και συμβουλές
● Τεύχος 7 (Οκτώβριος 90)
Διάφορα Tips
● Τεύχος 8 (Νοέμβριος 90)
Μέρος A της λύσης του Leisure Suit Larry 3
● Τεύχος 9 (Δεκέμβριος 90)
Μέρος B της λύσης του Leisure Suit Larry 3
Η λύση του Myth
● Τεύχος 10 (Ιανουάριος 91)
Λύση του Police Quest I
Χάρτες του Bard's Tale 1
● Τεύχος 11 (Φεβρουάριος 91)
Η Λύση του Larry 1
Η Λύση του Uninvited
Χάρτες του Bard's Tale 2
● Τεύχος 12 (Μάρτιος 91)
Χάρτες του Bard's Tale 2
Μέρος A του Ultima 4
● Τεύχος 13 (Απρίλιος 91)
Μέρος B του Ultima 4
Κωδικοί του Larry 3
Μέρος A της λύσης του Larry 2
● Τεύχος 14 (Μάιος 91)
Μέρος A της λύσης του Colonel Bequest
Μέρος B της λύσης του Larry 2
Μέρος A της λύσης του Secret of the Monkey Island
● Τεύχος 15 (Ιούνιος 91)
Μέρος B της λύσης του Colonel Bequest
Μέρος A της λύσης του Conquest of Camelot
● Τεύχος 16 (Ιούλιος-Αυγουστος 91)
Μέρος της λύσης του Conquest of Camelot
● Τεύχος 17 (Σεπτέμβριος 91)
Λύση του Loom
● Τεύχος 18 (Οκτώβριος 91)
Λύση του King Quest V
● Τεύχος 19 (Νοέμβριος 91)
Πλήρης λύση του Secret of the Monkey Island
● Τεύχος 20 (Δεκέμβριος 91)
Η λύση του Space Quest I (Enhanced Version 256 Color)
● Τεύχος 21 (Ιανουάριος 92)
Μέρος A της λύσης του Quest for Glory 2
● Τεύχος 22 (Φεβρουάριος 92)
Μέρος B της λύσης του Quest for Glory 2
● Τεύχος 23 (Μάρτιος 92)
Μέρος A της λύσης του Indiana Jones 3 and the last crusade
● Τεύχος 24 (Απρίλιος 92)
Μέρος B της λύσης του Idiana Jones 3 and the last crusade
Μέρος A της λύσης του Leisure suit larry 5
● Τεύχος 25 (Μάιος 92)
Πλήρης λύση του Willy Beamish

Εξοδος από το λαβύρινθο της Sierra

Επειδή συνεχώς μας έρχονται γράμματα από αναγνώστες που μας ρωτάνε ποιές είναι συνολικά οι περιπέτειες της Sierra On Line και της Dynamix και σε ποιά formats, σας δίνουμε μια ολοκληρωμένη εικόνα όλων των παιχνιδιών που έχουν κυκλοφορήσει από την μεγα-λύτερη και πιό αξιόπιστη εταιρία Adventure και την μικρή αδελφή της.

SIERRA ON LINE

ΤΙΤΛΟΣ	PC/AT	AMIGA	ATARI	CD
Adventure Start-Up Kit	Ναι C			
Castle od Dr. Brain	Ναι C/V			
Code Name Ice Man	Ναι C	Ναι *	Ναι *	
Colonel Bequest	Ναι C	Ναι *	Ναι *	
Conquest of Camelot	Ναι C	Ναι *	Ναι *	
Conquest of the Long Bow	Ναι C/V			
Eco Quest	Ναι C/V			
Gold Rush	Ναι C	Ναι	Ναι	
Holy Book of Games Vol. 1	Ναι C	Ναι	Ναι	
Holy Book of Games Vol. 2	Ναι C	Ναι	Ναι *	
Holy Book of Games Vol. 3	Ναι C			
Jones in the Fast Lane	Ναι C			Ναι
King Quest 1	Ναι C	Ναι	Ναι	
King Quest 2	Ναι C	Ναι	Ναι	
King Quest 3	Ναι C	Ναι	Ναι	
King Quest 4	Ναι C	Ναι *	Ναι	
King Quest 5	Ναι C/V	Ναι *		Ναι
Laffer Utilities	Ναι C			
Leisure Suit Larry 1	Ναι C/V	Ναι	Ναι	
Leisure Suit Larry 2	Ναι C	Ναι	Ναι	
Leisure Suit Larry 3	Ναι C	Ναι	Ναι	
Leisure Suit Larry 5	Ναι C/V	Ναι *		
ManHunter 1 New York	Ναι C	Ναι	Ναι	
ManHunter 2 San Francisco	Ναι C	Ναι	Ναι	
Mixed-Up Fairy Tales	Ναι C/V			
Mixed-Up Mother Goose	Ναι C	Ναι *	Ναι	Ναι
Oil's Well	Ναι C			
Police Quest 1	Ναι C	Ναι	Ναι	
Police Quest 2	Ναι C	Ναι *	Ναι	
Police Quest 3	Ναι C/V	Ναι *		
Quest for Glory 1	Ναι C	Ναι *	Ναι	
Quest for Glory 2	Ναι C	Ναι *		
Space Quest 1	Ναι C/V	Ναι	Ναι	
Space Quest 2	Ναι C	Ναι	Ναι	
Space Quest 3	Ναι C	Ναι	Ναι	
Space Quest 4	Ναι C/V	Ναι *		Ναι
Space Quest Trilogy	Ναι C			

DYNAMIX

ΤΙΤΛΟΣ	PC/AT	AMIGA	ATARI	CD
A-10 Tank Killer	Ναι C	Ναι		
Aces of Pacific	Ναι C/V			
Adventure of Willy Beamish	Ναι C/V	Ναι *		Ναι
Heart of China	Ναι C/V	Ναι *		Ναι
Nova 9	Ναι C	Ναι		
PinBall (Spring 92)	Ναι V			
Red Baron	Ναι C/V	Ναι		
Stellar 7	Ναι C	Ναι		
Rise of the Dragon	Ναι C/V	Ναι *		Ναι

ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ

* : Απαιτεί 1 MB μνήμη

C : EGA/MCGA/VGA (16 χρώματα)

V : MCGA/VGA (256 χρώματα)

NINJA GAIDEN

HOUSE	TECMO
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	ATARI LYNX
ΤΟΥ	Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ





Το Ninja Gaiden είναι το ίδιο παιχνίδι που στους υπολογιστές το έχουμε δει σαν Shadow Warriors. Και στο Lynx είναι η πιστή μεταφορά του ίδιου προγράμματος που το 1988 είχε εμφανιστεί από την Temco.

Προτού προχωρήσω, να πω ότι στην Αμερική το παιχνίδι γνωρίζει την τρίτη του έκδοση σε διάφορα μηχανήματα. Η έκδοσή του για το Lynx είναι κάτι που περιμέναμε με αγωνία εδώ και αρκετό καιρό, καθώς είναι το πρώτο πρόγραμμα που παίρνει η Atari από κάποιον άλλο για το μηχάνημά της.



Το σενάριο είναι αντάξιο ενός πετυχημένου ηλεκτρονικού: ένας κάκιστος δαίμονας από την ανατολή έχει φτάσει στην Νέα Υόρκη με σκοπό να την κάνει το κέντρο του παγκόσμιου εγκλήματος. Βρίσκει ένθερμη συμπαράσταση από όλους τους κακοποιούς, εκ των οποίων οι γνώστες πολεμικών τεχνών προτιμήθηκαν.

Ωρα να σας αποκαλύψω τί σημαίνει Ninja Gaiden: είναι το όνομα του γυμναστηρίου όπου εξασκείται ο ήρωας του παιχνιδιού! Ενα γυμναστήριο μόνο για πραγματικούς νίνζα. Ετσι φτάνετε στην πόλη πέφτοντας από τον ουρανό ανάμεσα σε μια ομάδα κακοποιών...

USER HIT

"Συγνώμη, μήπως ξέρετε που είναι τα γραφεία του USER" ψιθυρίζει ο ήρωάς μας. Οι αντίπαλοι κατευθύνονται εναντίον του με άγριες διαθέσεις "Καλά αν δεν ξέρετε δεν πειράζει"!

Ακολουθεί το ξύλο της αρκούδας -δείγμα δωρεάν- σε ένα ψευδοτρισδιάστατο στήσιμο, όμοιο με του ηλεκτρονικού, το οποίο ακολουθεί πιστά τις απεικονίσεις στα backgrounds και των home εκδόσεων. Ταυτόχρονα στην οθόνη μέτρησα 6-7 sprites μέχρι και τεσσάρων ειδών πράγμα που σημαίνει διαφορές στο σχήμα και τα μεγέθη.

Η δυσκολία αυξάνεται μετά από κάθε επίπεδο που περνάτε με πιο ανθεκτικούς και ικανούς αντιπάλους. Στο τέλος κάθε επιπέδου εμφανίζεται ένας μεγάλος κακός φύλακας αρκετά μικρότερος από τα μέτρα του ηλεκτρονικού, που συνοδεύεται από άλλους κακούς. Ο "σουμάς" στην αρχή, οι τρεις πίθηκοι με τις πανοπλίες μετά κτλ.

Οι δυνάμεις σας κάποια στιγμή θα σας εγκατέλειπαν αν δεν υπήρχαν μερικά κιβώτια, τηλεφωνικοί θάλαμοι και τραπεζάκια τα οποία όταν κάποιο σώμα (το δικό σας ή των αντιπάλων σας) πέσει με δύναμη πάνω τους διαλύονται και αποκαλύπτουν bonus.

Τα σημαντικότερα είναι αυτά που σας δίνουν ζωές και όπλα, μια δυνατότητα που αν και διαρκεί για μερικά μόνο χτυπήματα προσθέτει ιδιαίτερη αξία στο gameplay. Δυστυχώς λείπει η δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα μέσω του ComLynx, κάτι που υπήρχε στους 16-bit υπολογιστές.

Μπορώ να πω με σιγουριά ότι είναι ένα κλασικό πρόγραμμα και είναι ώρα η Atari να εκμεταλλευτεί τα δικά της coin-op αν θέλει να δώσει την πραγματική δύναμη του μηχανήματός της.

Εχει το απαλότερο scrolling και το καλύτερο animation απ'όλα τα παιχνίδια του μηχανήματος. Ο ήχος είναι άριστος, αλλά με λίγη δουλειά ακόμα θα γινόταν τέλειος.

ΓΕΝΙΚΑ

Το καλύτερο παιχνίδι για το Lynx αυτή τη στιγμή και το καλύτερο beat'em up σε όλα τα handheld.

Ο χειρισμός είναι τέλειος, το animation άφθονο και τα γραφικά προσεγμένα στο έπακρο. Ισορροπεί η δυσκολία με τις ζωές που δίνονται αν και απογοητεύει λίγο στον τομέα των ικανοτήτων. Το ξύλο που πέφτει έχει βέβαια στυλιζαρισμένες-νίνζα κινήσεις, αλλά είναι απλώς γροθιές

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε το GG Shinobi στο Game Gear για να καταλάβετε πόσο καλό είναι το Ninja Gaiden στο Lynx. Αγοράστε και δεύτερο cartridge για τηνπερίπτωση που θα το χάσετε!



93%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

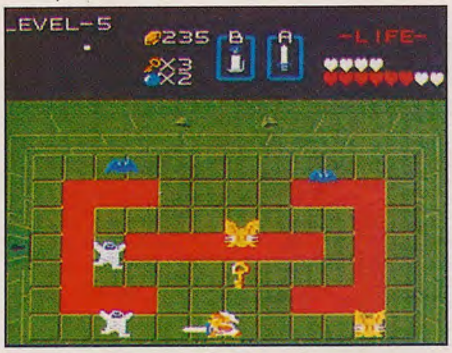
Το 1990, το πρόγραμμα αυτό πήρε το βραβείο του καλύτερου coin-op της χρονιάς.

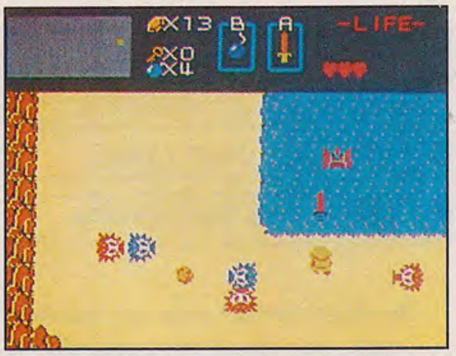
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	91

THE LEGEND

HOUSE	NINTENDO
FORMAT	NES
TEST	NES

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**





Ποιός ειπε ότι οι μάγκες δν υπάρχουν πια, ότι τους πάτησε το τραίνο; Ποιός είπε οτι οι κοσνσόλες δεν μπορούν να φιλοξενούν πετυχημένα adventures; Το Legend of Zelda είναι η απόδειξη για το αντίθετο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στα πολύ παλιά χρόνια ο κόσμος ζούσε στον αιώνα του Χάους. Στο κέντρο αυτού του Χάους υπήρχε ένα βασίλειο στη Γη του Hyrute, όπου ένας θρύλος περνούσε από γενιά σε γενιά. Ο θρύλος των Triforce, των τριγώνων με την μαγική δύναμη.

Η Zelda ήταν η βασίλισσα αυτού του κόσμου που μαθαίνοντας την κλοπή του ενός από τα δύο τρίγωνα (αυτό της δύναμης) από τον Ganon, τον πρίγκηπα του Σκότους, έσπασε το άλλο σε οκτώ κομμάτια τα οποία έκρυψε σε οκτώ διαφορετικά σημεία. Τώρα έχει να ανεθέσει μια αποστολή: να βρει έναν γενναίο, δυνατό άνδρα που να θέλει να ψάξει, να καταφέρει να βρει τα κομμάτια και να νικήσει τον Ganon.

Η κατάσταση περιπλέκεται όταν ο Ganon απαγάγει και φυλακίζει την Zelda... Απ'ότι φαίνεται είσαστε η τελευταία ελπίδα του κοσμου, πάλι!

Ο ΧΩΡΟΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Υπάρχουν 9 υπόγειοι λαβύρινθοι που πρέπει να ανακαλύψετε και να εξερευνήσετε περνώντας από τον ένα κόσμο στον άλλο, μέχρι να φτάσετε στο κάστρο του Ganon.

Η Nintendo έχει εξοπλίσει τον παίκτη με αναλυτικούς χάρτες μαζί με το manual ώστε να μην χάνεται στον πελώριο χώρο, ενώ η ελληνική αντιπροσωπεία έχει φροντίσει να μεταφράσει τα πάντα στα ελληνικά! Ο τρόπος με τον οποίο παίζετε θυμίζει αυτόν της σειράς Ultima. Βλέπετε τα πάντα από πάνω με αρκετή γωνία ώστε να ξεχωρίζουν τα sprites. Δεν είναι ακριβώς τρισδιάστατο στήσιμο, αλλά τα sprites ενεργούν σα να βρίσκονται σε τέτοιο περιβάλλον. Ο χώρος ποικίλει από τον πάνω κόσμο που έχει διάφορες μορφές εδάφους και φυσικά εμπόδια όπως είναι η άμμος, το χώμα, τα ποτάμια, οι λίμνες, τα δάση και τα βουνά.

Παντού υπάρχουν γέφυρες για να περνάτε από το ένα μέρος στο άλλο και στην ίδια οθόνη μπορεί να συνδυάζεται το έδαφος με την θάλασσα και το δάσος. Η ποικιλία είναι ένα από τα ισχυρότερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Παντού κρύβονται μυστικά και χώροι που ξεχωρίζουν ευτυχώς σαν μαύρες πόρτες μέσα στις οποίες μπορείτε να μπείτε. Το εντυπωσιακό είναι οτι εκεί μέσα, σε ένα χωρο που πιάνει μόνο μία οθόνη ζουν διάφοροι χαρακτήρες που έχουν ιδιαίτερη σημασία για την εξέλιξη της περιπέτειας. Προσέξτε τον ρεαλισμό στις αναλογίες -μία μόνο οθόνη για αυτούς σε ένα τεράστιο παιχνίδι από χιλιάδες οθόνες! Υπάρχουν ακόμα υπόγεια και ναοί που πρέπει να μπείτε, οπότε η τεχνική του display αλλάζει και ο ήρωας κινείται από αριστερά προς τα δεξιά μόνο ή παλεύει με καινούριους αντιπάλους στον κλειστό χώρο με δωμάτια που επικοινωνούν.

ΓΕΝΙΚΑ

Ιδιαίτερα ευχάριστο και εθιστικό, σας επιτρέπει να φτιάξετε τον δικό σας ήρωα και να σώζετε όχι μεν την θέση σας, αλλά τα αντικείμενα που έχετε στο cartridge. Ο συνδυασμός δράσης και αναζήτησης είναι σε άριστα επίπεδα, μέσα σ'αυτόν τον τεράστιο κόσμο. Τα γραφικά είναι πολύχρωμα, με λεπτομερή sprites και μεγάλη ταχύτητα. Ο ήχος έχει μια απίθανη μουσική και αρκετά εφφέ.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Διαβάστε καλά το manual και αποστηθίστε τον χάρτη. Μπορείτε ακόμα να παίξετε Ultima και King's Quest 1 για να δείτε πόσο καλό είναι το Zelda.

ΟΙ ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ

Ξεκινάνε από απλά ξωτικά που κινούνται γύρω σας και αφαιρούν ένα μέρος από την ενέργειά σας όταν πέφτουν πάνω σας και συνεχίζουν σαν όντα που εκτοξεύουν βολές και βέλη ή άλλα που ξεφυτρώνουν από την άμμο και σας χτυπάνε, θαλάσσια όντα τα οποία είναι άτρωτα, εμφανίζονται σας ρίχνουν και βυθίζονται πάλι στο νερό, πεταλούδες και βατράχια, σκελετοί, νυχτερίδες, μικρές μάζες. Στον κάτω κόσμο υπάρχουν ακόμα περισσότερα επικίνδυνα όντα μέχρι να φτάσετε στον Ganon ο οποίος δεν νικιέται παρά μόνο αν έχετε ανακαλύψει το τρίγωνο της σοφίας.

ΟΠΛΙΣΜΟΣ

Οπως κάθε adventure με πολύ δράση υπάρχουν ένα σωρό όπλα που μπορείτε να βρείτε και να χρησιμοποιήσετε. Πρώτο απ'όλα είναι το σπαθί που μπορεί να κάνει ζημιά σε όλους σχεδόν τους εχθρούς του Link.

Υπάρχουν τρία είδη, το κάθε ένα δυό

OF ZELDA

φορές πιο δυνατό από το προηγούμενο και αυτό που έχετε στην διάθεσή σας φαίνεται στο πάνω μέρος της οθόνης. Οι ασπίδες προστατεύουν από τα χτυπήματα των αντιπάλων, ενώ ο ήρωάς μας μπορεί να χρησιμοποιεί με το δεύτερο πλήκτρο του joypad (και κατ' επέκταση με το άλλο χέρι του) ένα ακόμα όπλο ή αντικείμενο που επιλέγεται από το inventory.

Κάθε όπλο είναι περισσότερο ικανό για άλλους αντιπάλους και είναι το ξύλινο και το μαγικό μπούμερανγκ που ακινητοποιούν τους δυνατούς χαρακτήρες και καταστρέφουν τους άλλους και διαφέρουν μόνο σε απόσταση. Η βόμβα δεν είναι smart, αλλά καταστρέφει όποιους αντιπάλους βρεθούν κοντά της και μπορείτε να κουβαλήσετε μέχρι οκτώ. Το τόξο μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο αν έχετε μαζέψει βέλη ξύλινα ή ασημένια και η χρησιμότητά τους είναι φοβερή αφού μερικοί αντίπαλοι δεν σκοτώνονται διαφορετικά.

BONUS

Υπάρχουν ένα σωρό ακόμα αντικείμενα



που θα σας βοηθήσουν: καρδιές γεμίζουν πάλι την ενέργειά σας, ενώ οι νεράιδες την επαναφέρουν όλη.

Τα κλειδιά ανοίγουν τις πόρτες, με τις σχεδίες θα περάσετε την θάλασσα, η πυξίδα και ο χάρτης είναι απαραίτητα για να προσανατολίζεστε στον χώρο.

Τα δαχτυλίδια μειώνουν την ζημιά από τα εχθρικά χτυπήματα, τα βραχιόλια σας δίνουν σωματική δύναμη, ενώ τα ρολόγια ακινητοποιούν τους αντιπάλους και σας δίνουν την ευκαιρία να τους χτυπήσετε. Το μαγικό ραβδί είναι το αγαπημένο μου αντικείμενο αν και μερικά φίλτρα μπορούν να είναι το ίδιο χρήσιμα.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

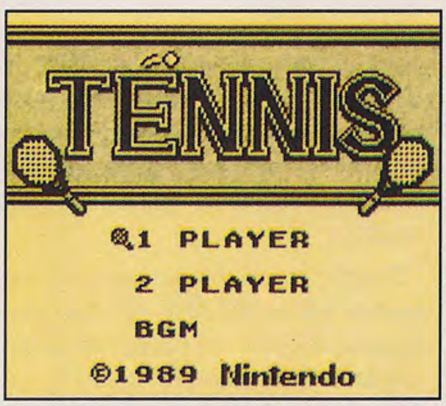
Αν το πρώτο μέρος είναι τόσο υπέροχο, τότε πώς θα είναι το δεύτερο;

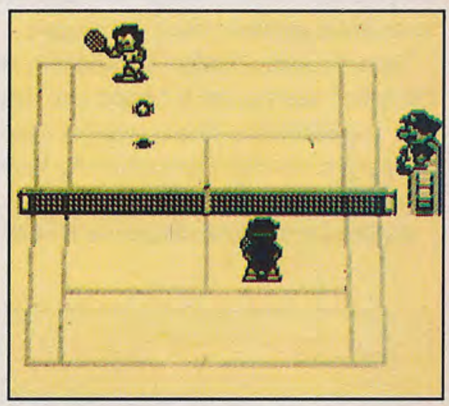
ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	**89**

HOUSE	NINTENDO
FORMAT	GAME BOY
TEST	GAME BOY

ΤΟΥ	Γ. ΦΑΡΜΑΚΗ

TENNIS





Τί εξοπλισμός είναι απαραίτητος σήμερα για να παίξετε τέννις; Υπάρχουν δύο απόψεις: η πρώτη απαιτεί 20.000 για μια ρακέττα, 2.000 για κάθε μπαλλάκι (και θα σας χρειαστούν αρκετά αν το γήπεδο είναι κοντά σε δάσος) και ένα γήπεδο. Η δεύτερη απαιτεί 30.000 για ένα Gameboy (που πιθανότατα ήδη κατέχετε αλλιώς ποιός ο λόγος να χάνετε τον χρόνο σας με την στήλη αυτή;) και 7.000 για ένα cartridge με γεύση τέννις και χωρίς να υπάρχει περιορισμός χώρου.

Δεν γνωρίζω ποιά θα ήταν η δική σας επιλογή, όμως μια γρήγορη ματιά στο αρκετά ελαφρύ πορτοφόλι μου και στην παραπάνω από αρκετά μαλακή πολυθρόνα μου, είχε κρίνει την δική μου.Δυστυχώς η χώρα μας δεν έχει να επιδείξει ιδιαίτερες επιτυχίες στο άθλημα αυτό, εκτός ίσως από την Αγγελική Κανελλοπούλου -λέγε με Ρεξόνα- η οποία έχει αρκετές διεθνείς επιτυχίες στο ενεργητικό της, με σημαντικές πρωτιές (όπως στο διαβαλκανικό πρωτάθλημα χωρών που ανήκουν στην ΕΟΚ ή στην γενική κατάταξη ελληνόφωνων χωρών εκτός Κύπρου).

Αν και είναι ένα παιχνίδι πού αξίζει πολύ περισσότερο σαν διπλό δεν υστερεί σαν μονό και δεν θα σας πάρει πολύ να νικήσετε το μηχάνημα στο πρώτο επίπεδο. Είναι αρκετά διασκεδαστικό, περιλαμβάνοντας δυνατά και σιγανά σερβίς και χτυπήματα, καρφιά και πλασσέ. Διαιτητής είναι -μαντέψτε- ο Μάριος (ελληνιστί!). Τα ανθρωπάκια είναι κακάσχημα και κοντόχοντρα σπράιτς, δυσανάλογα μεγάλα συγκριτικά με το γήπεδο.

Η αίσθηση του όμως είναι καλή και αυτό είναι που μετράει. Πάρτε το, είναι μια καλή ευκαιρία για άσκηση.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δεκαπέντε - Μηδέν ...

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	77
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	**81**

BURAI FIGHTER

HOUSE	KAGA
FORMAT	N.E.S
TEST	N.E.S

ΤΟΥ Ν. ΝΤΟΡΡΑΚΗ

Σε μια απόμερη γωνιά του Γαλαξία ζει μια υπερφυσική φυλή: οι Burai. Για χιλιάδες χρόνια, απασχολούν τους υπερεγκεφάλους τους με ένα και μοναδικό σκοπό: την κατάκτηση του Σύμπαντος!





Το πιο πρόσφατο δημιούργημά τους για τον σκοπό αυτό είναι κάποια τεράστια πλάσματα μισά ρομπότ-μισά ζωντανά. Με τις επτά βάσεις κατασκευής τους, μπορούν και παράγουν χιλιάδες τέτοια Cyborg κάθε μέρα με τα οποία τελικά θα καταφέρουν τον στόχο τους, εκτός κι αν κάποιος τους σταματήσει. Από τα 6 δισεκατομμύρια ανθρώπους πάνω στην Γη υπάρχει μόνο ένας αρκετά γενναίος για να τα βάλει με όλους τους αντιπάλους.

Το πρόγραμμα θυμίζει υπερβολικά το Forgotten Worlds και ο ήρωάς μας έχει ένα πυροβόλο το οποίο γυρίζει προς οκτώ κατευθύνσεις πυροβολώντας προς τα εκεί που στρέφετε το fire.

Αν δεν καταλάβατε ακόμα για τί πράγμα μιλάω πρέπει να σκεφτείτε ένα shoot'em up όπου δεν πρωταγωνιστεί ένα διαστημόπλοιο αλλά ένας διαστημάνθρωπος και σκρολλάρει από αριστερά προς τα δεξιά σχεδόν σε ολόκληρο το μέγεθος της οθόνης.

Το στήσιμο είναι παρμένο από κλασικά ηλεκτρονικά και σε γενικές γραμμές μοιάζει με μερικά επίπεδα του Z-OUT έχοντας δύο levels background ενώ στο foreground κινείται ο ήρωάς μας. Ευτυχώς όταν συγκρούεστε με αυτά δεν διαλύεστε, εκτός κι αν σας "στριμώξει" το scrolling ανάμεσα σ'αυτά και στο τέλος της οθόνης.

Υπάρχουν 7 επίπεδα, το καθένα με δικά του γραφικά και τους δικούς του κακούς στο τέλος. Από αυτά τα επίπεδα το τρίτο και το έκτο εμφανίζουν την δράση από πάνω όπου πρέπει να καταστρέψετε τις βάσεις κατασκευής των όντων.

Σ'αυτές τις πίστες υπάρχει και ένα ραντάρ για να βλέπετε την θέση του σκάφους σας και της Βάσης. Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας που κάθε ένα σημαίνει περισσότερους αντιπάλους. Για να παίξετε σωστά χρειάζεται να συλλέξετε bonus. Μπορείτε να βρείτε διάφορα:

Σύμβολα για μεγαλύτερη ταχύτητα, έξτρα ζωές, επιπλέον lasers, πύραυλοι και ειδικές ακτίνες, ενώ υπάρχουν ορισμένα κρυφά δωμάτια αν θέλετε να το διακινδυνεύσετε και να προκαλέσετε την οργή του scrolling! Τα όπλα αυτά αυξάνουν την δύναμή τους ανάλογα με το πόσα αντίστοιχα σύμβολα έχετε μαζέψει αλλά τα ξεχνάτε όλα αν χάσετε μία ζωή.

Το πλέον ισχυρό όπλο είναι οι smart bombs που καταστρέφουν τα πάντα εκτός από τους τελικούς κακούς. Τα γραφικά είναι το καλύτερο σημείο του προγράμματος με πολύ μεγάλα sprites για 8-bit μηχάνημα και πολλά ταυτόχρονα στην οθόνη. Το πιο εντυπωσιακό είναι οι μεγάλοι κακοί και η ταχύτητα του παιχνιδιού, γνώρισμα όλων των καλών shoot'em ups.

Το μόνο αρνητικό είναι η μεγάλη δυσκολία του από το πρώτο κιόλας επίπεδο και η εκνευριστική συνήθεια να σας αρχίζει από την αρχή όταν χάνετε.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μετρήστε την μυική δύναμη των μαλλιών σας. Αν είναι αρκετή θα αντέξετε την ποιότητα των γραφικών που θα δείτε.
Διαφορετικά χαρίστε τα μαλλιά σας σε κάποιον που τα χρειάζεται!

ΓΕΝΙΚΑ

Από τα παιχνίδια νέας γενιάς του μηχανήματος. Εχει όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που εμφάνισαν τα παιχνίδια του είδους στους 16-bit υπολογιστές.
Ο χειρισμός θα έπρεπε να ήταν λίγο πιο απλός για να μην χρειάζεται τόσος χρόνος να συνηθίσετε τον προσανατολισμό του sprite.
Ενα από τα καλύτερα shoot'em ups για το NES.



80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Με τις κονσόλες ποτέ δεν ξέρεις αν το διάστημα είναι το τελικό σύνορο!

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**88**

USER Club

Το USER προσφέρει στους αναγνώστες του μέσα απ'αυτή τη σελίδα κάθε μήνα σημαντικές εκπτώσεις σε υπολογιστές, περιφερειακά, software κ.α. Εσείς απλά πρέπει να κόψετε την κάρτα που υπάρχει στο κάτω μέρος της σελίδας και να την παραδώσετε στο κατάστημα από του οποίου την προσφορά θέλετε να επωφεληθείτε!

ΑΘΗΝΑ

■ Atari Lynx με ένα παιχνίδι της αρεσκείας σας μόνο 42.000. Πού; Μα φυσικά μόνο στο Data Gate (Ελ. Βενιζέλου 139, Ν.Ερυθραία, ΤΗΛ: 8088619) και μόνο με την κάρτα του USER.

■ Το γνωστό computer shop EASYTECH (Μαυρομιχάλη 188, Λ.Αλεξάνδρας, ΤΗΛ. 6438784) έχει για τους αναγνώστες του USER ένα PC μάρκας GSK 386SX στα 25 MHz με VGA MONO MONITOR, 1 FDD 1.2MB και 1 MB RAM μόνο για 190.000 δρχ.

■ Στα καταστήματα ATHENS CLUB (Περικλέους 38, Καλλιθέα, ΤΗΛ: 9596691 ή Μπόταση 10, Αθήνα, ΤΗΛ: 3639338) έχετε έκπτωση 10% σε όλα τα video games και τα παιχνίδια.

■ Στον κόσμο των multimedia σας βάζουν τα καταστήματα SMART COMPUTERS (Μπόταση 6, Πολυτεχνείο, ΤΗΛ: 3606801 ή Π.Ράλλη 170, Νίκαια, ΤΗΛ: 4965511) με την παρακάτω προσφορά τους: Εσωτερικό CD-ROM για PC μόνο με 129.000 δρχ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

■ Στο κατάστημα ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS (Χαλκιδικής 40-42 & Μπότσαρη, ΤΗΛ: 031-837063) μόνο οι κάτοχοι της εκπτωτικής κάρτας USER έχουν έκπτωση 5% σε όλα τα games για PC, AMIGA, AMSTRAD CPC 464, βιβλία και αναλώσιμα. Και μια ειδική προσφορά: PC-PLUS 286-16/1.44/1 MB/VGA MONO + SOUND BLASTER PRO μόνο 200.000 δρχ.

■ Η NEW LOGIC AE (Τσιμισκή 3, ΤΗΛ: 031-251124) έχει για σας δύο προσφορές: α) Υπολογιστή AMSTRAD 5086 με VGA οθόνη, 135.000 δρχ. β) Εκτυπωτή AMSTRAD LQ 5000 (φαρδύς, 24 ακίδων, 288 cps), 89.000 δρχ. Επίσης δίνεται έκπτωση 5% σε όλα τα είδη!

■ Το κατάστημα ΠΛΑΝΗΤΗΣ (Αγγελάκη 15, ΤΗΛ: 031-287419), προσφέρει στους αναγνώστες του περιοδικού έκπτωση 10% σε όλα τα είδη. Και επιπλέον μια ειδική προσφορά: Υπολογιστής Quest 286/16 MHz με 1 MB RAM και 40 MB HD και VGA οθόνη στην τιμή των 200.000 δρχ.

**ΓΙ' ΑΥΤΟ ΚΟΨΤΕ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ
ΚΑΙ ΒΙΑΣΤΕΙΤΕ.
ΠΡΟΣΟΧΗ ΜΟΝΟ
ΓΙΑΤΙ ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΟΝΟ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ
ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΕ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ.
ΕΜΠΡΟΣ ΛΟΙΠΟΝ!**

ΕΚΠΤΩΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ

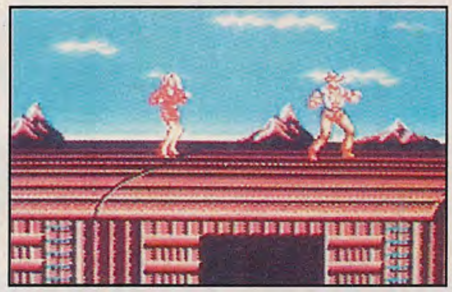
USER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ USER 26

ΙΣΧΥΕΙ ΜΕΧΡΙ
30 ΙΟΥΝΙΟΥ 1992

GROWL

HOUSE	TAITO
FORMAT	MEGA DRIVE
TEST	MEGA DRIVE
ΤΟΥ	Ν. ΝΤΟΡΡΑΚΗ





Το έτος 1998 η τρέλλα για κατοχή σπάνιων ζώων έχει οδηγήσει σχεδόν σε εξαφάνιση πολλά είδη. Αυτά φυσικά προστατεύονται από τον νόμο... αλλά ποιός ακούει.

Η οργάνωση PAWS (Protectors of Animals World Society) έχει σαν σκοπό της να σταματήσει το φοβερό εμπόριο. Και με εσάς στους κόλπους της σαν πράκτορες, τύφλα νά 'χει η Greenpeace!

Το παιχνίδι δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα beat'em up, μεταφορά από το ομώνυμο ηλεκτρονικό της Taito που εμφανίστηκε στις αιθουσες το 1991 και δεν ενθουσίασε ιδιαίτερα.

Υπάρχουν τέσσερις ήρωες για να διαλέξετε τον δικό σας, ο καθένας με τις δικές του ιδιαίτερες κινήσεις και δυνάμεις: Ο Gen είναι μετρημένος σε ενέργεια και επίθεση, Ο Burn δεν έχει δυνατά χτυπήματα όπως και ο Khan, ενώ ο πιο δυνατός, ο Jack, δεν έχει αντοχή. Το πρόγραμμα ακολουθεί με πιστότητα όλα τα επίπεδα καί τα κόλπα του ηλεκτρονικού.

Ετσι στην οθόνη βλέπετε το ποσό της ενέργειάς σας, το όπλο που κρατάτε και τίποτα περισσότερο. Ο αριθμός των αντιπάλων είναι μεγάλος και επιτίθονται από αριστερά και δεξιά κάνοντας πολλά βαρετά πράγματα. Την πλήξη σας δεν μπορεί να σπάσει η κίνησή σας, τα λίγα χτυπήματα και το μέτριο animation.

Χρειάζεται να μαζέψετε τα μαχαίρια που σας ρίχνουν και να τα εκσφενδονίσετε πάλι πίσω, να πάρετε την σιδερένια ράβδο και να την κατεβάσετε σε μερικά κεφάλια, το σπαθί που είναι σπάνιο αλλά εξαιρετικά αποτελεσματικό, τα μηλαράκια που σας προσθέτουν ενέργεια, το μαστίγιο με το πιο μακρινό χτύπημα ενώ μπορείτε να πάρετε και να ρίξετε στους αντιπάλους σας κιβώτια, βαρέλια και τεράστιες πέτρες.

Προσοχή στα βαρέλια με δυναμίτη που αναφλέγονται με το παραμικρό χτύπημα και ανατινάζονται με φοβερές συνέπειες αν στέκεστε κοντά τους. Το ίδιο και οι χειροβομβίδες που κρατούν μερικά θηλυκά sprites. Τα πιο αποτελεσματικά όπλα είνα φυσικά τα πιστόλια, τα πολυβόλα αλλά κυρίως τα ρουκετοβόλα που σας κάνουν Schwartz...

Στα 7 επίπεδα του παιχνιδιού υπάρχουν σύμμαχοι αλλά και μεγάλοι κακοί. Για παράδειγμα στο πρώτο επίπεδο τα ζώα που ελευθερώνετε ορμούν και ξεφτιλίζουν τους αντιπάλους σας ενώ ο μεγάλος κακός είναι απλώς δυνατός, το δεύτερο πάνω στο τραίνο είναι κατά πολύ μετριότερο του ηλεκτρονικού και σας βοηθούν κάποια αρπακτικά πουλιά, το τρίτο σας επιφυλάσσει "περιποίηση" από τέσσερεις γίγαντες, ενώ στο τέταρτο ελευθερώνετε ελέφαντες οι οποίοι δεν σας ξεχνούν ούτε στο πέμπτο όταν χρειάζεται να αντιμετωπίσετε ένα πελώριο τανκ!

Το έκτο level είναι μια σκοτεινή αποτυχία όπου επαναλαμβάνονται τα ίδια αλλά με λιγότερα πράγματα. Το τέλος του παιχνιδιού έρχεται στην βάση των αντιπάλων και ο μεγάλος κακός είναι ένας εξωγήινος!

Δυστυχώς τα γραφικά θυμίζουν Renegade στον Amstrad αλλά χωρίς εκείνες τις ανεπανάληπτες λάμψεις!

ΓΕΝΙΚΑ

Ούτε στα ηλεκτρονικά το παιχνίδι έλεγε πολλά, ούτε στο Mega Drive, εκτός... Εκτός και αν είσαστε οικολόγοι! Οπότε στις 5 Ιουνίου, μέρα της Γης, μπορείτε να το κάνετε δώρο στον εαυτό σας. Διαφορετικά δεν βλέπω τον λόγο να μπείτε στον κόπο. Φτωχά γραφικά, άσχημο animation, κακός ήχος και είναι τόσο εύκολο που θα το τελειώσετε σε μία ώρα την πρώτη φορά που θα παίξετε.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αρχίστε την ανακύκλωση, φυτέψτε ένα δεντράκι, κλειδώστε το αυτοκίνητο, υιοθετήστε ένα ζωάκι, μην αγοράζετε σπρέυ με χλωροφθοράνθρακες, σταματήστε το κυνήγι...



40%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Χρειάζονται 40 ζώα για να φτιαχτεί μια γούνα, αλλά μόνο ένα για να την φορέσει...

ΓΡΑΦΙΚΑ	55
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	50
ΓΕΝΙΚΑ	**52**

ISHIDO

HOUSE	ATARI
FORMAT	LYNX
TEST	LYNX
ΤΟΥ	Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Το manual στο πίσω μέρος αφίσας που δίνεται μαζί με παιχνίδι για handheld μηχάνημα; Πραγματικά πρωτότυπο Atari! Βέβαια δεν είναι βολικό, ειδικά σε ένα παιχνίδι σαν αυτό όπου οι κανόνες έχουν ιδιαίτερη σημασία. Τίποτα δεν έχει αλλάξει από το πρόγραμμα που είχαμε παρουσιάσει στο προηγούμενο τεύχος για Mega Drive. Βέβαια η μικρότερη οθόνη περιορίζει τον αριθμό των τετραγώνων που υάρχουν σε 3 είδη μόνον, στα πιο ευδιάκριτα.

Το ωραίο είναι ότι μπορείτε να παίξετε ενάντια στις ικανότητές σας, να συνδέσετε το παιχνίδι με το Com-Lynx και να παίξετε ενάντια σε κάποιον φίλο σας, τοποθετώντας





ο ένας μετά τον άλλο το σωστό τετραγωνάκι ή ακόμα μπορείτε να παίξετε ενάντια στον υπολογιστή. Υπάρχει και το Tournament mode όπου μπορείτε να παίξετε ενάντια σε όσους αντιπάλους θέλετε, ο καθένας αναλαμβάνοντας να ολοκληρώσει έναν γρίφο. Σε κάθε περίπτωση, όπου χρειάζεται, εσείς ορίζετε το χρονικό όριο.

Υπάρχει επίσης το μενού απ'όπου μπορείτε να κάνετε μερικές διαδικαστικές αλλαγές πάνω στο παιχνίδι. Η ανώτατη επίδειξη ικανοτήτων είναι να φτιάξετε ένα τετραπλό, δηλαδή να τοποθετήσετε τέσσερα τετραγωνάκια έτσι ώστε να βάλετε ένα στην μέση τους και να "δέσει". Αυτό δίνει πάρα πολλούς βαθμούς.

Τα γραφικά δεν είναι πρόβλημα. Αν και αρκετά συμπιεσμένα, τα σχήματα φαίνονται ξεκάθαρα και δεν θα σας δυσκολέψουν. Τα χρώματα είναι ευδιάκριτα και αρκετά ενώ η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι μερικά πυροτεχνήματα.

Φανερά οι προγραμματιστές ήθελαν να κάνουν πολύ περισσότερα πράγματα και γι'αυτό έβαλαν μερικά πολύ όμορφα ηχητικά εφφέ στο πρόγραμμα.



77%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Υπέροχο, αλλά είναι κρίμα που κυκλοφόρησε ταυτόχρονα με το πολύ καλύτερο Shanghai.

ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

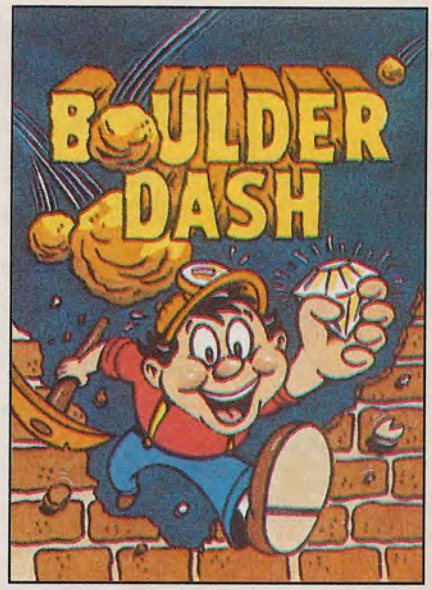
ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΑ ΚΕΝΤΡΑ ΠΩΛΗΣΗΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ATARI

ΟΝΟΜΑ	ΟΔΟΣ	ΠΟΛΗ
ΑΘΗΝΑ		
PLAY VISION	ΣΟΛΩΜΟΥ 34	ΑΘΗΝΑ
ΛΑΜΠΡΟΠΟΥΛΟΙ ΑΦΟΙ	ΣΕΡΙΦΟΥ&ΑΙΛΙΑΝΟΥ 12	ΑΘΗΝΑ
MINION	Γ' ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 8-10	ΑΘΗΝΑ
DPL	ΓΕΡΑΝΙΟΥ 44	ΑΘΗΝΑ
SMART I	ΜΠΟΤΑΣΗ 6	ΑΘΗΝΑ
ΣΥΜΠΑΝ	ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27	ΑΘΗΝΑ
PLOT	ΣΟΥΛΤΑΝΗ 16	ΑΘΗΝΑ
EASYTECH	ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188	ΑΘΗΝΑ
ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ	ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 9	ΑΘΗΝΑ
SOFTWARE CENTER	ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22	ΑΘΗΝΑ
PLANO	ΚΑΝΙΓΓΟΣ 33	ΑΘΗΝΑ
COMPUTER MARKET AE	ΜΠΟΤΑΣΗ 7	ΑΘΗΝΑ
TOP COMPUTER SHOP	ΔΩΔΕΚΑΝΗΣΟΥ 18	ΚΑΛΑΜΑΚΙ
ΠΙΤΛΟΓΛΟΥ ΣΤΑΥΡΟΣ	ΤΑΞΙΑΡΧΩΝ 48	ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ
DATE GATE ΕΠΕ	ΕΛ.ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 139	Ν.ΕΡΥΘΡΑΙΑ
ΤΖΑΝΕΤΗ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ	Λ.ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 43	Ν.ΛΙΟΣΙΑ
ΖΑΦΕΙΡΟΠΟΥΛΟΣ Θ. & ΣΙΑ	ΠΑΡΙΔΟΣ 94	Ν.ΛΙΟΣΙΑ
PANDA COMPUTERS	ΚΗΦΙΣΙΑΣ & Ν.ΠΑΡΙΣΗ	Ν.ΨΥΧΙΚΟ
ΚΥΒΟΣ COMPUTERS	Λ.ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 122	Ν.ΚΟΣΜΟΣ
SMART II	Π. ΡΑΛΛΗ 170	ΝΙΚΑΙΑ
ΑΓΓΕΙΑΔΗΣ Γ.-ΑΓΓΕΙΑΔΗ Α.	ΚΟΝΔΥΛΗ 52	ΝΙΚΑΙΑ
OPTION	ΦΙΛΟΛΑΟΥ 38	ΠΑΓΚΡΑΤΙ
ΣΑΜΟΥΡΚΑΣΙΔΗΣ Β.	ΣΑΧΤΟΥΡΗ 63	ΠΕΙΡΑΙΑΣ
ENA COMPUTERS	ΝΟΤΑΡΑ 59	ΠΕΙΡΑΙΑΣ
PC CENTER	ΑΙΜ.ΒΕΑΚΗ 49	ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
ΤΑΤΣΗΣ ΣΤ. ΑΕΒΕ	ΑΝΔΡΙΤΣΑΙΝΗΣ 38	ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
ΕΒΕΛΚΟ	Λ.ΠΕΝΤΕΛΗΣ 40	ΧΑΛΑΝΔΡΙ
DATA SHOP	ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7	ΧΑΛΑΝΔΡΙ
MICRONICS	ΤΡΙΠΟΛΕΩΣ 44	ΑΓ.ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	ΜΠΟΤΑΣΗ 8	ΑΘΗΝΑ
ATHENS COMPUTER CENTER	ΠΑΤΗΣΙΩΝ 40	ΑΘΗΝΑ
ΕΠΑΡΧΙΑ		
ΣΥΝΘΕΣΙΣ ΑΕ	ΜΕΣΗΝΕΖΗ 3	ΑΙΓΙΟ
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΗ ΛΥΣΗ	ΔΗΜΗΤΡΙΑΔΟΣ 249	ΒΟΛΟΣ
ΚΕΧΑΙΔΗΣ ΑΕΒΕΤΕ	ΙΑΣΟΝΟΣ 95	ΒΟΛΟΣ
SUPER SOUNDIC	ΘΕΡΙΣΟΥ 30	ΗΡΑΚΛΕΙΟ
INFO	ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 27	ΗΡΑΚΛΕΙΟ
SHAFT HELLAS	ΝΑΠ.ΖΕΡΒΑ 10	ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
SOFT SUPPORT	ΒΑΣ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 12	ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΜΙΚΡΟΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ	ΚΑΤΣΙΜΙΔΟΥ 14	ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΚΕΝΤΡΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ PC CENTER	ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΟΥ 27	ΙΩΑΝΝΙΝΑ
PROGRAM ΕΠΕ	ΧΑΡ.ΤΡΙΚΟΥΠΗ 26	ΙΩΑΝΝΙΝΑ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ	ΑΙΑΝΤΟΣ 1	ΚΑΒΑΛΑ
SCIENCE MARKET	ΑΛ.ΠΑΝΑΓΟΥΛΗ 14	ΚΑΛΑΜΑΤΑ
COMPULAND ΕΠΕ	ΕΙΡΗΝΗΣ 37	ΚΑΡΔΙΤΣΑ
XAK COMPUTERS	21ης ΙΟΥΝΙΟΥ 100	ΚΙΛΚΙΣ
ΓΑΒΑΝΟΥΔΗ ΕΛΕΝΗ	ΛΕΩΦ. ΗΡΩΩΝ 10	ΚΟΜΟΤΗΝΗ
ΜΗΧ/ΝΩΣΗ ΠΕΛ/ΝΗΣΟΥ	ΑΔΕΙΜΑΝΤΟΥ 55	ΚΟΡΙΝΘΟΣ
ΠΑΡΘΕΝΙΑΔΗΣ ΑΝΤ. ΕΜΜ.	Β.ΠΑΥΛΟΥ 15	ΚΩΣ
PYRAMID COMPUTING CENTER	ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΟΥ 34	ΛΑΜΙΑ
ΓΚΑΡΥ ΓΚΑΝΙΣ (G.G.IMPORT)	ΠΑΛΑΜΑ 10	ΛΑΡΙΣΑ
ΔΙΑΜΑΝΤΟΠΟΥΛΟΣ Ε.Ε	ΜΠΟΥΦΙΔΟΥ 17	ΛΕΙΒΑΔΙΑ
ΗΛΕΚΤΡΑΓΟΡΑ ΝΑΥΠΑΚΤΟΥ	ΤΖΑΒΕΛΑ 9	ΝΑΥΠΑΚΤΟΣ
COMPUTER CLUB	Λ.ΑΜΑΛΙΑΣ 15	ΝΑΥΠΛΙΟ
ΑΝΑΛΩΣΙΜΟ	ΚΟΡΙΝΘΟΥ 43	ΠΑΤΡΑ
INFOSYSTEM	ΜΟΥΡΟΥΖΗ 44	ΠΑΤΡΑ
INFO	ΗΓΟΥΜ. ΓΑΒΡΙΗΛ 43	ΡΕΘΥΜΝΟ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΣΕΡΡΩΝ	ΜΕΡΑΡΧΙΑΣ 40	ΣΕΡΡΕΣ
ΛΑΓΟΥΔΑΚΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ	ΔΑΣΚΑΛΟΓΙΑΝΝΗ 18	ΣΗΤΕΙΑ
ΨΥΧΟΓΙΟΣ Κ.& ΣΙΑ ΟΕ	ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ 54	ΣΠΑΡΤΗ
ΒΑΡΘΑΛΙΤΗΣ ΛΕΩΝ.	ΠΡΩΤΟΠΑΠΑΔΑΚΗ 38	ΣΥΡΟΣ
MEGAPOWER COMPUTERS	ΑΣΚΛΗΠΙΟΥ 49	ΤΡΙΚΑΛΑ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΦΛΩΡΙΝΗΣ	ΜΕΓΑΡΟΒΟΥ 23	ΦΛΩΡΙΝΑ
EVIA DATA	ΚΩΤΣΟΥ 1	ΧΑΛΚΙΔΑ
INFO	ΑΠΟΚΟΡΩΝΟΥ 117	ΧΑΝΙΑ
COMPUTER TIME	ΚΥΔΩΝΙΑΣ 141 Β'	ΧΑΝΙΑ

BOULDER DASH

HOUSE	NINTENDO
FORMAT	GAME BOY
TEST	GAME BOY

ΤΟΥ Γ. ΦΑΡΜΑΚΗ



Σε πολλούς παλαιότερους χρήστες πιθανόν να είναι γνωστό από τις εκδόσεις του για υπολογιστές όπως ο Amstrad ή οι συμβατοί. Προσωπικά ποτέ δεν μου άρεσε ιδιαίτερα και η έκδοση για Gameboy δεν μπόρεσε να μεταβάλλει την άποψή μου.Ο ήρωας του παιχνιδιού ονομάζεται Rockford (όχι δεν είναι αυτός με τους φακέλλους) αλλά προτιμά να τον φωνάζουν Rocky (όχι δεν είναι ο Σταλλόνε). Από δω και μπρος θα τον λέμε Ρόκυ -το γύρισα σε ελληνικό για δύο λόγους: α) γιατί είναι πολιτική του περιοδικού να αποφεύγει να χρησιμοποιεί ξένη ορολογία και β) γιατί βαριέμαι να αλλάζω από ελληνικά σε αγγλικά πατώντας τρία πλήκτρα κάθε φορά!

Ο Ρόκυ λοιπόν έχει την εξής σοβαρή αποστολή: πρέπει να ανοίγει δρόμο σε ένα λαβύρινθο, μαζεύοντας διαμαντάκια και αποφεύγοντας τα εχθρικά διακείμενα προς αυτόν πλάσματα. Τώρα πώς ξεχωρίζετε αυτά τα πλάσματα; Εύκολο! ΟΛΑ τα κινούμενα πλάσματα είναι εχθρικά. Με το tip -συγγνώμη τιπ- αυτό πιστεύω να σας διευκολύναμε αρκετά στο παιχνίδι σας. Το άλλο του πρόβλημα είναι ότι ο η περιοχή γύρω του είναι γεμάτη βαρειά αντικείμενα, που ποικίλλουν ανάλογα με την πίστα (βράχοι στον κόσμο των σπηλαίων, καλύβες στον κόσμο της ζούγκλας και κάτι σαν τσούχτρες στον κόσμο της θάλασσας). Περιέργως αν αυτά τα αντικείμενα πέσουν στο κεφάλι του Ρόκυ αποδεικνύονται σκληρότερα από αυτό, έχοντας σαν αποτέλεσμα την απώλεια μιας ζωής. Οταν -και αν- καταφέρει να μαζέψει τον απαραίτητο αριθμό διαμαντιών για κάθε πίστα, πρέπει να βρει την έξοδο που εμφανίζεται για να την κάνει στην επόμενη.Το παιχνίδι δεν είναι άσχημο, χωρίς ταυτόχρονα να είναι και συναρπαστικό. Αν έχετε παίξει στο παρελθόν το παιχνίδι και το βρήκατε διασκεδαστικό πάρτε το, αλλιώς υπάρχουν σίγουρα καλύτερες επιλογές.



66%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μόνο για τους φανατικούς.

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	77
ΓΕΝΙΚΑ	**74**

ROLE PLAYING GAMES

ΤΟΥ **Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ**

Γειά σας ξανά φίλοι των RPGs και DMs. Σ'αυτό το τεύχος θα συνεχίσουμε το αναλυτικό μας ταξίδι στον φανταστικό κόσμο τον RPG. Αφού είχαμε πεί λοιπόν για το πως θα μπορέσετε να δώσετε ζωή στον χαρακτήρα σας φτιάχνοντας τα χαρακτηριστικά του (Strength, Constitution etc), θα συνεχίσουμε την λεπτομερή δημιουργία του χαρακτήρα σας.

Κλάσεις και Hit Points

Πρώτα απ'όλα αφού δημιουργήσετε τα χαρακτηριστικά, θα πρέπει να αποφασίσετε τί κλάση θέλετε να είστε. Μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα απο Paladin, Fighter, Ranger, Mage, Priest, Psychonic, Illusionist, Monk, Druid, Cleric, Thief, Bard. Είναι σημαντικό το τί είδους κλάση θα δώσετε στον χαρακτήρα σας και δεν εξαρτάται μόνο από εσάς αλλά και από τα Roll που θα έχετε φέρει στα ζάρια στην αρχή. Κάτι που ίσως δεν αναφέραμε στο προηγούμενο τεύχος είναι ότι ο τρόπος που ρίχνονται τα ζάρια, είναι στην κρίση του κάθε DM. Δηλαδή η επιλογές είναι αρκετές: Από 3d6, 4d6 (και κρατάς τα 3 μεγαλύτερα), 7d6 (και κρατάς τα 6 μεγαλύτερα) ή ακόμα και 1d6 (ξεκινώντας όλα τα abilities από το 8).

Οπως είπαμε λοιπόν είναι σημαντική η επιλογή Race του χαρακτήρα και δεν κρίνεται μόνο από εσάς. Για παράδειγμα αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα μάγο θα πρέπει να έχετε ένα υψηλό roll στο Intelligence, αν όμως θελήσετε να δημιουργήσετε έναν Paladin (τον οποίο θα συνιστούσα χωρίς αμφιβολία) θα πρέπει να έχετε ΑΡΚΕΤΑ υψηλά Roll σε πολλά από τα χαρακτηριστικά σας, με βασικότερο το Charisma. Σ'αυτό το σημείο λοιπόν η επιλογή είναι μόνο και μόνο δική σας.



Αφού λοιπόν αποφασίσετε και αυτό το (πολύ δύσκολο θα έλεγα) σημείο, μιας και το τι χαρακτήρα θα πάρετε θα πρέπει να το σκεφτείτε πολύ, θα πρέπει να φτιάξετε τα λεπτομερή πλέον στοιχεία του που είναι: Τα Hit Points σας, τα οποία θα πρέπει να τα ρίξετε αφού δημιουργηθεί ο χαρακτήρας σας, τα bonus που θα έχει ανάλογα με τα χαρακτηριστικά του, δηλαδή αν κάποιος παίχτης έχει δημιουργήσει ένα fighter και έχει φέρει στα Roll 18 στο strength, τότε θα έχει +3 Hit Points to Hit και +6 Hit Points to damage δηλαδή όταν θα χτυπήσει κάποιον αντίπαλο θα του κάνει 6 hit points ζημιά παραπάνω, ενώ θα έχει μια ευκολία για να τον χτυπήσει +3. Μετά από αυτά θα πρέπει να υπολογίσει το THAC0 του (THAC0 = To Hit Armor Class 0) δηλαδή το Thac0 δείχνει πόσο έυκολα θα μπορεί ο χαρακτήρας σας να χτυπήσει κάποιον άλλο χαρακτήρα.

Το Thac0 κάθε χαρακτήρα είναι ανάλογο με την κλάση και με το Level του. Κάθε φορά λοιπόν που κάποιος χαρακτήρας θα θέλει να χτυπήσει κάποιον άλλο, πρέπει να κάνει ένα check στο Thac0 το οποίο υπολογίζεται ως εξής: Αν έχετε Thac0 12 και ο αντίπαλος έχει Armor Class 1 τότε μπορείτε να τον χτυπήσετε με 11, γιατί 12-1=11. Δηλαδή αν ο χαρακτήρας έχει θετικό AC (Armour Class), τότε αφαιρείτε το AC του από το Thac0 σας, ενώ αντίθετα αν έχει ο αντίπαλος αρνητικό AC (π.χ -2) τότε τον πιάνετε με 14 γιατί 12+2=14, δηλαδή όταν έχει αρνητικό AC κάνετε πρόσθεση.

Saving Throws

Στην συνέχεια θα πρέπει να φτιάξετε τα Saving Throw σας. Αυτά είναι κάποια Check που θα κάνετε όταν κάποιος αντίπαλος σας κάνει κάποιο Spell ή σας χτυπήσει κάποιο τέρας το οποίο θα προσπαθήσει να δηλητηριάσει τον χαρακτήρα σας ή ακόμα από κάποιο τέρας το οποίο θα προ-

σπαθήσει να σας πετρώσει! Τα Saving Throws διαμορφώνονται ανάλογα με το Level στο οποίο είστε. Τέλος χωρίζονται στις παρακάτω κατηγορίες.

Saving Throw VS Rod/Stuff/Wand: Οταν σας ζητηθεί από τον DM να κάνετε ένα τέτοιο check, σημαίνει ότι κάποιος ή κάτι έχει προσπαθήσει να σας κάνει κακό με κάποιο Rod (μαγικό αντικείμενο) ή με κάποιο stuff ή wand (π.χ αν κάποιος μάγος έχει ένα wand - ραβδί- το οποίο αν σας χτυπήσει θα σας κάνει κάποια H.P ζημιά, τότε θα πρέπει να κάνετε το ανάλογο check ρίχνοντας ένα Saving throw VS Rod/Stuff/Wand.

Saving Throw VS Breath Weapon: Πολύ επικlνδυνο. Αν σας ζητηθεί ποτέ να το ρίξετε, σημαίνει ότι κάποιος ή κάτι (συνήθως κάποιος δράκος) προσπάθησε να σας ρίξει breath! Για παράδειγμα άν ένας κόκκινος δράκος σας έριξε Breath φωτιάς, τότε θα πρέπει να κάνετε αυτό το Check για να δείτε αν θα αποφύγετε το κάψιμο, αν θα σας κάνει την μισή ζημιά ή αν θα σας χτυπήσει με όλη την δύναμη. Αν για παράδειγμα σας ρίξει Breath 100 H.P τότε αν το γλυτώσετε θα χτυπηθείτε κατά 50 H.P, αλλιώς θα σας χτυπήσει κατα 100(!).

Saving Throw VS Spell: Συνήθως χαρακτήρες σαν τους μάγους θα σας φέρουν στο σημείο να κάνετε ένα τέτοιο check. Αν για παράδειγμα ένας μάγος υψηλού Level επιχειρήσει να σας κάνει ένα Feeble Mind (spell το οποίο κατεβάζει το Intelligence), τότε θα σας ζητηθεί να κάνετε το Check. Αν το πετύχετε έχει καλώς, αλλιώς θα γινετε λιγουλάκι χαζός!!

Saving Throw VS Paralyzation/ Poison/ Death: Από τα πιό επικίνδυνα check που θα κάνει ο χαρκατήρας σας. Αν σας ζητηθεί να κάνετε ένα τέτοιο check, τότε σίγουρα να εύχεστε να το πετύχετε γιατί αλλιώς μπορεί και να πεθάνετε. Πχ αν κάποιο τέρας σας χτυπήσει, τότε θα κάνετε ένα check VS Paralyzation, αν το χάσετε τότε θα μείνετε στην χειρότερη περίπτωση παράλυτος, ενώ αν σας ζητηθεί να ρίξετε ένα Saving Throw VS Death από κάποιο Spell Μάγου ή από κάποιο πολύ δυνατό χτύπημα (που πρέπει να είναι πάνω από 50 H.P για να σας ζητηθεί να ρίξετε Saving Throw VS Death) και χάσετε το check τότε πολύ απλά θα... ΠΕΘΑΝΕΤΕ!

Saving Throw VS Petrifications/ Polymorph: Θα πρέπει να σας έχει επιτεθεί κάποιο τέρας το οποίο ίσως με την επίθεσή του να σας κάνει πέτρα (Basiliks π.χ) ή κάποια μέδουσα η οποία σας κάνει πέτρα. Τότε θα πρέπει να



κάνετε ένα τέτοιο check, αλλιώς οι συνέπειες δεν θα είναι και τόσο ...ευχάριστες για τον χαρακτήρα σας.

Ικανότητες

Υστερα από τα Saving Throws λοιπόν, θα πρέπει να διαλέξετε τα Weapon Proficiency και τα Non Weapon Proficiency. Αυτά είναι διάφορες ικανότητες που αποκτάει ο χαρακτήρας σας όσο ανεβαίνει Level. Η διαφορές των Weapon Proficiency από τα Non Weapon Proficiency είναι ότι τα WP είναι ικανότητες όπως να χειρίζεστε καλά κάποιο όπλο, όπως Long Sword, Two Handed Sword, Lance κλπ ενώ αντιθέτως τα NWP είναι διάφορες ικανότητες που αποκτάει ο χαρακτήρας σας, κάτι σαν abilities π.χ Spell Craft (να μπορείτε να αναγνωρίζετε τα spell κάπου spell caster), Healing (μια ικανότητα όπου σας κάνει να μπορείτε να δέσετε ή και να φροντίσετε κάποιο πληγωμένο εν ώρα μάχης) κλπ Και τα WP, NWP με την σειρά τους ανεβαίνουν ανάλογα με το Level που είσαστε. Δεν θα πρέπει να ξεχάσουμε ότι ανάλογα με τον χαρακήρα που θα φτιάξετε θα έχετε και κάποια Bonus σε συνάρτηση πάντα με τη φυλή ή την κλάση που έχετε διαλέξει. Ενα απλό παράδειγμα είναι ότι αν αποφασίσετε να πάρετε Drow Elf (είναι ένα είδος elf που ζουν κάτω από την γη), τότε θα έχετε ίσως κάποια extra spell bonus ή ακόμα κάποια + στο to hit. Θα πρέπει φυσικά να διαλέξετε και την θεότητα που θα θέλατε να πιστεύετε (κι εδώ παίζει σημαντικό ρόλο για το χαρακτήρα σας το ποιά θεότητα θα διαλέξετε, γιατί ανάλογα μ'αυτήν θα πάρετε και κάποια bonus ακόμα).

Ακόμα μην ξεχάσουμε να πούμε ότι για να διαλέξετε θεότητα θα πρέπει πρώτα να διαλέξετε τί Alligment θα έχετε, αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία που θα εξηγήσουμε την επόμενη φορά, όπου και θα αρχίσουμε μια λεπτομερή εξήγηση για τον κάθε είδους χαρακτήρα, (όλα αυτά φυσικά αν έχω επιβιώσει μέχρι τότε, γιατί στον κόσμο του Advanced Dungeons & Dragons τίποτα δεν είναι σταθερό). Jericho, The Paladin Of Truth And Justice.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ



Για το καλοκαίρι αυτό (που προβλέπεται αρκετά καυτό) το USER έχει για σας όχι σωσίβια, αλλά δύο (ναί, ναί ΔΥΟ) PC 286. Εσείς, για να τα κερδίσετε, δεν έχετε παρά να λάβετε μέρος στο διαγωνισμό, συμπληρώνοντας απλά όπως πάντα, το κουπόνι. ΠΡΟΣΟΧΗ ΟΜΩΣ! Ο διαγωνισμός αυτός διεξάγεται σε δύο συνέχειες! Δηλαδή, για να συμμετέχετε πρέπει να συμπληρώσετε το κουπόνι Α που βλέπετε στη σελίδα 95 δεξιά, αλλά ΔΕΝ ΘΑ ΤΟ ΣΤΕΙΛΕΤΕ ΤΩΡΑ ΣΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ. Θα κάνετε υπομονή μέχρι τον επόμενο μήνα για να συμπληρώσετε και το κουπόνι Β (που φυσικά θα είναι διαφορετικό) και τότε θα τα ταχυδρομήσετε ΚΑΙ ΤΑ ΔΥΟ ΜΑΖΙ. Νικητές θα είναι όσοι απαντήσουν σωστά και στις έξι ερωτήσεις (από τρεις σε κάθε κουπόνι). Φυσικά αν υπάρχουν περισσότεροι από δύο νικητές, θα γίνει κλήρωση.

Όσο για τα δώρα μας, είναι προσφορά της γνωστής σε όλους EASYTECH (Μαυρομιχάλη 188, Λ.Αλεξάνδρας, τηλ. 6438784) που έχει όλους τους υπολογιστές που θέλετε ή ονειρεύεστε και τους συνοδεύει πάντα με εγγύηση και υπεύθυνο service. Και μήν ξεχάσετε την διεύθυνση του καταστήματος, γιάτί η μεγάλη κλήρωση θα γίνει εκεί το Σάββατο 12 Σεπτεμβρίου 1992 και ώρα 11:30. Από το USER και την EASYTECH καλή επιτυχία και καλές διακοπές!

SUMMER '92



Ας ρίξουμε μια πιο προσεκτική ματιά στις super προσφορές του USER! Οι δύο υπερτυχεροί λοιπόν που θα βγούν από την κλήρωση, κερδίζουν ο καθένας από ένα PC 286 μάρκας GSK στα 16 MHz, με μονόχρωμη οθόνη VGA και ένα drive 5.25 ιντσών χωρητικότητας 1.2 MB, αξίας 150.000 δρχ!! Υπάρχει έστω και ένας λόγος να μήν είστε εσείς ο κερδισμένος;

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ SUMMER '92

ΚΟΥΠΟΝΙ Α

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________ ΠΟΛΗ ______________ Τ.Κ. ________

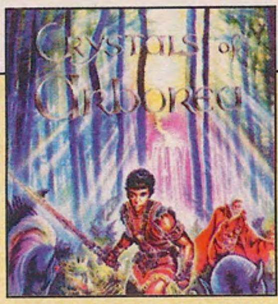
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______________________ ΗΛΙΚΙΑ ________

1) Τί σημαίνουν τα αρχικά VGA; ....

2) Ποιά εταιρεία κατασκευάζει τον επεξεργαστή i80286; ....

3) Τί σημαίνουν τα αρχικά IBM; ....

ΠΡΟΣΟΧΗ: ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΥΤΟ ΝΑ ΣΤΑΛΕΙ ΣΤΟ USER ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ Β ΠΟΥ ΘΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 27!



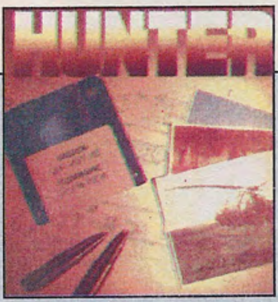
CRYSTALS OF ARBOREA

PC 5.25"	3.000
PC 3.5"	3.000
AMIGA	3.000
ST	3.000



F14 TOMCAT

PC 5.25"	5.500
PC 3.5"	5.500



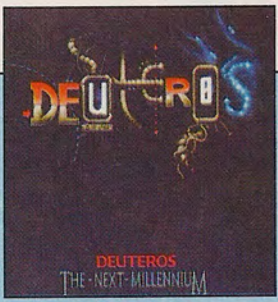
HUNTER

AMIGA	4.500
ST	4.500



BEAST BUSTERS

AMIGA	3.000
ST	3.000



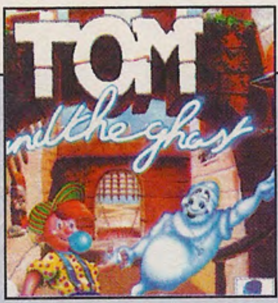
DEUTEROS

AMIGA	4.500
ST	4.500



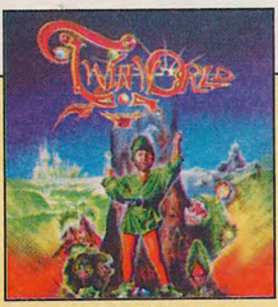
METAL MUTANT

PC 5.25"	3.000
PC 3.5"	3.000
AMIGA	3.000
ST	3.000



TOM & THE GHOST

PC 5.25"	3.000
PC 3.5"	3.000
AMIGA	3.000
ST	3.000



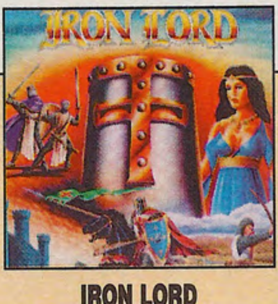
TWIN WORLD

AMIGA	3.000
ST	3.000
AMS/D	3.000



R-TYPE II

AMIGA	3.000
ST	3.000



IRON LORD

PC 5.25"	4.000
PC 3.5"	4.000
AMIGA	3.000
ST	3.000
AMS/D	3.000

Π Ρ Ο Σ Ο Χ Η !

Ολα τα προγράμματα που βλέπετε συνοδεύονται από πλήρη manuals και οδηγίες χρήσεως που είναι γραμμένα στα Ε Λ Λ Η Ν Ι Κ Α

SIERRA on USER

POLICE QUEST III(VGA)

PC	11.500
AMIGA	11.000

LARRY V (VGA)

PC	11.500
AMIGA	11.000

SPACE QUEST IV

AMIGA	11.000

KING'S QUEST V

AMIGA	11.500

RED BARON

AMIGA	11.000

RISE OF THE DRAGON

AMIGA	11.500

WILLY BEAMISH

PC (VGA)	11.500
PC (EGA)	11.500

ROBIN HOOD (VGA)

PC	11.500

CODENAME: ICEMAN

AMIGA	9.900

COLONEL'S BEQUEST

AMIGA	9.900

KING'S QUEST IV

AMIGA	7.500

STELLAR 7

AMIGA	7.500

LARRY II

AMIGA	5.900

MANHUNTER II

AMIGA	5.900

GOLDRUSH

AMIGA	5.900

LARRY TRIPLE PACK

PC	13.500
AMIGA	13.500

LARRY I (SCI)

PC	11.500

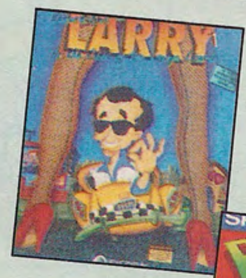
SPACE QUEST I (SCI)

PC	11.000

HEART OF CHINA (CGA,EGA)

PC	11.500
AMIGA	11.000









AMSTRAD DISK

TWIN WORLD......................3.000
RICK DANGEROUS II..........3.400
STAR CONTROL..................3.400
AIR COMBAT ACES 5.900
GUNBOAT 3.400

PC GAMES

F-19 5.25"......................................9.900
INDIANA JONES 5.25" 5.900
LOOM 5.25"....................................9.900
GUNSHIP 2000 5.25", 3.5"..........9.900
RAILROAD TYGON 5.25" 9.200
UMS II 5.25"....................................8.200
F-15 II 5.25"...................................9.200



ΤΩΡΑ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ CDTV !

LEMMINGS....................................9.500
WOMEN IN MOTION...................9.500
ANIMALS IN MOTION 9.500
PHYCHO KILLER.........................9.500
TOWN WITH NO NAMES............9.500

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ MEGA DRIVE



ISHIDO 9.900
HARDBALL! 9.900
ONSLAUGHT 9.900
GRANADA.......................11.900
GAIARES 11.900
STAR CONTROL 11.900

LOTTO CHAMPION

PC 5.25" 18.500
PC 3.25" 18.500

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 130

PC CD ROM

WOMEN IN MOTION 10.900
ANIMALS IN MOTION.........................10.900
GUNSHIP & MIDWINTER 13.900
RAILROAD TYCOON..........................10.900
MI TANK PLATOON 10.900
RED STORM RISING &
CARRIER COMMAND.........................10.900
4 GAMES 13.900

BUDGET

PC 5.25"

STRYX
MENACE
BALLISTIX
MINDBENDER
BAAL
BLOOD MONEY
NEVER MIND
RESOLUTION 101
THUNDERSTRIKE

PC 3.5"

NEVER MIND
RESOLUTION 101
THUNDERSTRIKE
MINDBENDER
MENACE
BAAL
STRYX

AMIGA

NITRO

ΜΟΝΟ ΜΕ 3,000!

ΤΟΥ **Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ**

A600 ΚΑΙ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ

Οποιος διάβασε το test της Amiga 600 στο προηγούμενο τεύχος θα παρατήρησε ότι η θύρα που βρίσκεται στο trapdoor (στο κάτω μέρος) δεν είναι συμβατή με καμία από τις θύρες της παλαιότερης Amiga.

Αυτό όμως που δε ξέρει και σίγουρα δεν υπάρχουν πολλοί που να το ξέρουν είναι ότι αυτή η θύρα, ΜΠΟΡΕΙ να γίνει συμβατή με την expansion slot που βρίσκεται στο αριστερό μέρος της A500.

Στο μέλλον λοιπόν θα κυκλοφορήσουν περιφερειακά για την A600 που θα είναι λίγο παραλλαγμένα από αυτά της A500.

Να δω όμως πως θα συνδεθεί το CD-ROM εκεί κάτω. Προβλέπεται η A600 να γίνει το Mega drive της Commodore.

Επεκτάσεις μνήμης

Διάβασα τις προάλλες σε περιοδικό του χώρου ότι μια απλή Amiga με 68000 έχει δυνατότητα να ξεπεράσει τα 8MB fast RAM. Οσο και να είμαι Amigόβιος πρέπει να παραδεχτώ ότι όπως τα 640Κ είναι όριο στα PC έτσι και τα 8MB Fast RAM είναι φραγμός στην Amiga.

Κυκλοφορούν επεκτάσεις των 6MB που μπαίνουν στο εσωτερικό (trapdoor) και αφήνουν ελεύθερο το expansion slot στο αριστερό μέρος.

Αν υποθέσουμε ότι έχετε και ένα GVP σκληρό δίσκο που δέχεται 8MB τότε η συνολική μνήμη είναι 15 MB σε μια plus. Ο 68000 μπορεί να δει 16MB (24 bit address bus) αλλά όχι στην Amiga που ο χάρτης μνήμης είναι μεγέθους 8MB (fast).

Μια plus δέχεται μέχρι 10MB (8 fast + 2 chip). Αν κάποιος έχει Accelerator τότε τα ξεχνάμε όλα και το όριο αυξάνεται ανάλογα με τον επεξεργαστή π.χ όταν το accelrator έχει 68030 δεν σημαίνει ότι έχει τη δυνατότητα να δει 4 gigabytes (32 bit address bus).

Συνήθως οι κατασκευαστές τέτοιων καρτών αφήνουν διαθέσιμη μνήμη στον χρήστη 32, 64 και 128 megabytes.

ΣΥΜΠΤΩΜΑΤΑ ΚΑΚΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Η Commodore με την εμφάνιση της Amiga 1000 ενσωμάτωσε στα μηχανήματά της δυνατότητες που δεν είχαν οι άλλοι υπολογιστές εκείνης της εποχής.

Μια δυνατότητα που ακόμα και τώρα δεν έχει ακολουθηθεί είναι το γνωστό Guru Meditation. Οταν γίνει κάποιο crash στο σύστημα, η Amiga εμφανίζει στην οθόνη την διεύθυνση που έγινε το λάθος και τον λόγο που το προκάλεσε. Αυτά σε επίπεδο software. Πολλοί δεν ξέρουν ότι την ίδια προνοητικότητα είχε και για τις hardware βλάβες. Αν κατά το RESET αναβοσβήσει το φωτάκι του Caps Lock τότε το πληκτρολόγιο έχει κάποιο πρόβλημα. Το ίδιο συμβαίνει και με το φωτάκι του power. Αν αναβοσβήσει σε δύο συνεχόμενα reset περισσότερο από δύο φορές και πρασινίσει η οθόνη τότε ψάξτε τα βρείτε την εγγύηση που σας είχαν δώσει μαζί.

Karaoke και CDTV

Οι χρήστες του CDTV είναι ίσως οι πιο τυχεροί χρήστες Amiga. Μέχρι την επίσημη κυκλοφορία του A570 (A690 για όσους δεν διάβασαν τα νέα) είναι οι μόνοι που θα μπορούν να δούν και να ακούσουν τα CD-G.

Τα CD-G είναι δισκάκια μουσικής που αν παιχτούν από CD (που να υποστηρίζει το CD-G) έχουν και εικόνα. Από τα μουσικά κομμάτια λείπουν τα λόγια τα οποία θα τα τραγουδάτε εσείς, ενώ στην οθόνη εμφανίζονται οι στίχοι τη κατάλληλη στιγμή με διαφορετικό χρώμα.

Στο εξωτερικό και σύντομα στην Ελλάδα παρουσιάστηκαν εξειδικευμένα μηχανήματα με CD και κυκλώματα ήχου και εικόνας που δεν χρειάζονται υπολογιστή για να κάνουν τα παραπάνω.Τα δισκάκια αυτά δεν ξέρω πότε και αν θα έρθουν στην Ελλάδα αλλά σίγουρα είναι κάτι το διαφορετικό και θα συγκινήσει πολλούς φίλους της μουσικής.

Μπορεί η τιμή τους να είναι λίγο μεγάλη, δεν συγκρίνεται σε τίποτα όμως με την ευχαρίστηση και τις ατέλειωτες ώρες που θα περνάτε με την παρέα σας. Τα video games δεν είναι η μόνη ψυχαγωγία που προσφέρει ένας υπολογιστής.

Το CDTV υποστηρίζει αυτά τα δισκάκια και οι φίλοι της μουσικής σίγουρα θα μιμηθούν τον αξέχαστο Elvis και τη Madonna.

Περι ... BLITTER

Σίγουρα θα έχετε ακούσει τον περιβόητο Blitter. Επειδή λίγοι είναι αυτοί που πραγματικά ξέρουν τι κάνει ο Blitter θα πούμε μερικά πράγματα απλά και μόνο για να ξέρουν οι Amiga Users τι κρύβεται κάτω από το "καπώ" τους Ο Blitter είναι ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ. Στις παλαιότερες Amiga (1.1 1.2) ήταν ξεχωριστό chip, ενώ στις καινούριες Amiga (νεώτερες 1.2, 1.3, 2.0)

Βρίσκεται μέσα στο Chip του Fat Agnus. O blitter σχεδιάστηκε για να μετακινεί μεγάλες ποσότητες δεδομένων στη μνήμη, να κάνει λογικές πράξεις (AND, OR, XOR), να σχεδιάζει γραμμές, και να γεμίζει πολύγωνα (fill). Για το λόγο αυτό χρησιμοποιείται από το λειτουργικό για τη μετακίνηση των παράθυρων στην οθόνη, για τη σχεδίαση των icons, ως και στην επιτάχυνση του φορτώματος των προγραμμάτων από το δίσκο!!!

O Blitter δουλεύει ξεχωριστά από τον 68000. Είναι εντελώς ανεξάρτητος χρησιμοποιώντας την μνήμη χωρίς να χρειάζεται την βοήθεια του κεντρικού επεξεργαστή. Αυτό γίνεται με χρήση DMA καναλιών τα οποία χρησιμοποιούν τη μνήμη τη στιγμή που δεν τη χρησιμοποιεί ο 68000. Στην ουσία δηλαδή ο Blitter και ο 68000 μοιράζονται τη μνήμη ταυτόχρονα. Επειδή ο Blitter είναι κατά πολύ πιο γρήγορος από τον 68000 η Commodore του έχει δώσει τη δυνατότητα αν χρειαστεί να έχει προτεραιότητα έναντι του βασικού επεξεργαστή και έτσι να πολλαπλασιάζεται ακόμα περισσότερο η ταχύτητα του.

O Blitter επικοινωνεί με τον έξω κόσμο χάρη στα τέσσερα DMA κανάλια που έχει. Τα τρία πρώτα είναι για είσοδο στοιχείων ενώ το τέταρτο για έξοδο. Κατά την είσοδο των δεδομένων γίνονται λογικές πράξεις μεταξύ τους και το αποτέλεσμα πηγαίνει στο τελευταίο DMA κανάλι. O Blitter έχει ταχύτητα μετακίνησης 4MB το δευτερόλεπτο και ικανότητα σχεδίασης (όταν ειναι σε line mode) 1.5 εκατομμύριο pixels το δευτερόλεπτο. Η ειδικότητα του είναι φυσικά η μετακίνηση ορθογωνίων παραθύρων μεγέθους ως 1024x1024 pixels για τους παλαιότερους (0.5MB chip) και 32768x32768 pixels για τους νεότερους (ECS).

Ο προγραμματισμός του είναι λίγο περίεργος αν και αρκετά απλός. Βασίζεται κυρίως σε λογικές πράξεις και ο προγραμματιστής καλείται να ξέρει πολύ καλή άλγεβρα Bool. Δεν θέλουμε να μπούμε σε τεχνικά θέματα αλλά όποιος θελήσει πληροφορίες ακόμα και για τον προγραμματισμό του υπάρχει δυνατότητα απο τη πλευρά μας να του λύσουμε οποιαδήποτε απορία.

EXTRA! EXTRA

Μερικές συμβουλές για τους κατόχους Amiga 500 που σίγουρα θα πιάσουν τόπο. -Αν έχετε ήδη δύο εξωτερικά drives και θέλετε να προσθέσετε και τρίτο ατυχήσατε. Η Amiga μπορεί να υποστηρίξει τέσσερα drives ταυτόχρονα αλλά δεν συμβαίνει το ίδιο και με το τροφοδοτικό της που είναι μόνο 60W και δεν μπορεί να τα υποστηρίξει. Η λύση στο προβλημα είναι τα drives με δικό τους μετασχηματιστή. Πάντως αν δείτε την οθόνη σας να τρεμοπαίζει κάθε φορά που κινούνται οι κεφαλές κάποιου drive σημαίνει ότι σύντομα θα έχετε κάποιο πρόβλημα με το τροφοδοτικό. -Τι ίδιο συμβαίνει και με τη μνήμη. Κυκλοφορούν στην αγορά επεκτάσεις μνήμης ως και 8MB οι οποίες μπαίνουν στο κάτω μέρος της Amiga. Μπορεί να σας φανούν στην αρχή αξιόπιστες αλλά εγκυμονούν κινδύνους μιας και θέλουν πολύ ρεύμα για να λειτουργήσουν. Προτιμάτε καλύτερα τις εξωτερικές επεκτάσεις στους σκληρούς δίσκους που μπαίνουν στο πλάι ή τις ανεξάρτητες επεκτάσεις που έχουν όμως δικό τους τροφοδοτικό.

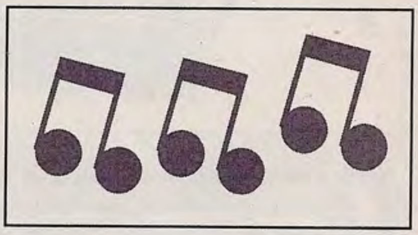
KICKSTART 2.05

Διορθώθηκαν τα περισσότερα από τα bugs του 2.04 συστήμτος που είχε η plus. Αυτό έδειξε το test που έγινε στην A600 και έδειξε ότι τελικά οι υπεύθυνοι στην Commodore κατάλαβαν τη μεγάλη γκάφα που είχαν κάνει αλλάζοντας τις διευθύνσεις των interrupts και τις ρουτίνες της Coolcupture. Τα περισσότερα Antivirus είχαν προβλήματα γιατί νόμιζαν ότι κάποιος ιός είχε χτυπήσει το σύστημα και είχε βάλει τις δικές του διευθύνσεις εκεί.

Με το 2.05 δεν συμβαίνει το ίδιο. Τα resident προγράμματα δουλεύουν φυσιολογικά και ότι παιχνίδι δεν έτρεχε, επειδή το κλείδωμα του άφηνε κάτι κρυμένο στη μνήμη, τώρα τρέχει κανονικά. Ενα από αυτά τα παιχνίδια είναι και το Jamping Jackson του οποίο το bootblock κάνει ακριβώς αυτή τη δουλειά. Την πρώτη φορά που φόρτωνε έκανε αμέσως reset και ξαναφόρτωνε ελέγχοντας τη μνήμη για αυτό το προγραμματάκι.

Στο 2.05 επίσης έχει ξαναγραφτεί το trackdisk device σε Assembly και τα αποτελέσματα είναι εμφανή κάθε φορά που φορτώνετε ένα πρόγραμμα ή κάνετε format. Αν πριν βγει η Amiga 600 ήμουν λίγο προκατειλλημένος ως προς το να έχει κάποιος μόνο ένα λειτουργικό στη πλακέτα του (χωρίς χρήση Sharer) τώρα πείστηκα ότι το 1.3 έχει πεθάνει. Ζήτω το 2.05!

16-BIT PAULA



Η Paula όπως οι περισσότεροι ξέρετε είναι το περίφημο chip ήχου της Amiga. Η Commodore εδώ και εφτά χρόνια που κυκλοφορεί η Amiga δεν είχε αλλάξει το παραμικρό στο κύκλωμα αυτό και οι χρήστες είχαν αρχίσει να έχουν παράπονα γιατί δεν υπήρχε δυνατότητα υποστήριξης δεκαεξάμπιτων δειγμάτων.

Αυτό από τη μια είναι καλό διότι τα 8-bit δείγματα κοστίζουν σε μνήμη, και από την άλλη τα 16-bit δείγματα έχουν καλύτερη ποιότητα.

Ελπίζω να υπάρχει δυνατότητα επιλογής 8-bit και 16-bit όπως επίσης και συμβατότητα με τη προηγούμενη Paula.



ΤΟΥ **Β. ΣΑΜΙΟΥ**

MODULES ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΟ PC

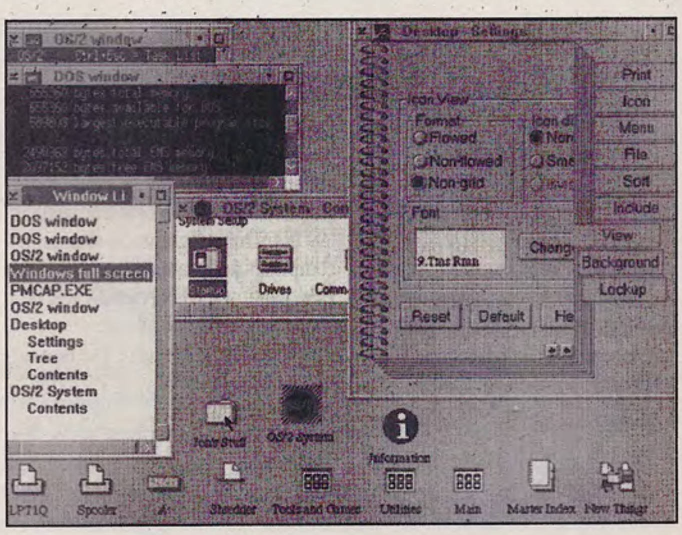


Οι PC users μπορούν τώρα να απολαμβάνουν τα μουσικά κομμάτια της AMIGA (όχι με την ίδια ποιότητα βέβαια) και στο PC τους με το πρόγραμμα Modplay. Το modplay είναι ένα πρόγραμμα το οποίο μπορεί να παίζει τα modules της AMIGA στο PC.

Η τελευταία version του Modplay είναι η 2.04, η οποία είναι και η πιο αξιόπιστη. Ισως αυτός να ήταν και ο λόγος που το πρόγραμμα έγινε γνωστό τους τελευταίους μήνες ενώ κυκλοφορούσε εδώ και ενάμισυ χρόνο. Υποστηρίζει την κάρτα ήχου Sound Blaster, ενώ γι'αυτούς που δεν διαθέτουν κάρτα ήχου τα κομμάτια ακούγονται (όχι και τόσο ωραία) από το PC speaker.

Χαρακτηριστικό του προγράμματος είναι οτι μπορείτε με την κατασκευή ενός απλού και φθηνού κυκλώματος (οι οδηγίες βρίσκονται σ'ένα αρχείο μαζί με το πρόγραμμα) το οποίο θα το συνδέσετε στην παράλληλη θύρα του PC σας, να ακούτε στερεοφωνικά τα μουσικά κομμάτια απο ένα κοινό κασετόφωνο! Το μόνο πρόβλημα που παρουσιάζεται είναι όταν θέλετε να παίξετε modules με μέγεθος πάνω από 180K. Σε τέτοια περίπτωση θα χρειαστείτε ένα PC με 386sx ενώ τα modules με μικρότερο μέγεθος μπορείτε να τα ακούσετε και σ'ένα 286 PC.

OS/2 Version 2.0



Η IBM έχει ανακοινώσει την καινούρια έκδοση του OS/2. Το πασίγνωστο λειτουργικό, μετά την αποτυχία που δέχτηκε από την πρώτη κιόλας στιγμή που κυκλοφόρησε έρχεται τώρα να ταράξει τα νερά στο σύγχρονο software.

Η αποτυχία του OS/2 να αντικαταστήσει το DOS και η επιτυχία της Microsoft με τα Windows δεν άφησε άπραγη την IBM, με αποτέλεσμα να δημιουργήσει τον κολοσσό που λέγεται OS/2 ver 2.0.

Το OS/2 τρέχει μόνο σε συστήματα 386 και πάνω και εκμεταλλεύεται όλες τις δυνατότητες του επεξεργαστή αντίθετα με παλαιότερες εκδόσεις του.

Το μόνο μειονέκτημά του είναι οτι είναι ακόρεστο σε μνήμη και χρειάζεται αρκετά megabytes για να τρέξει. Ανάμεσα στα θετικά στοιχεία που έχει είναι οτι μπορεί να τρέξει μέχρι και τα Windows και τις εφαρμογές που έχουν γραφτεί για αυτά αλλά βέβαια όχι με την ίδια ταχύτητα.

Σίγουρα το μέλλον της καινούριας έκδοσης του OS/2 θα είναι καλύτερο απο τις προγενέστερες εκδόσεις του.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ

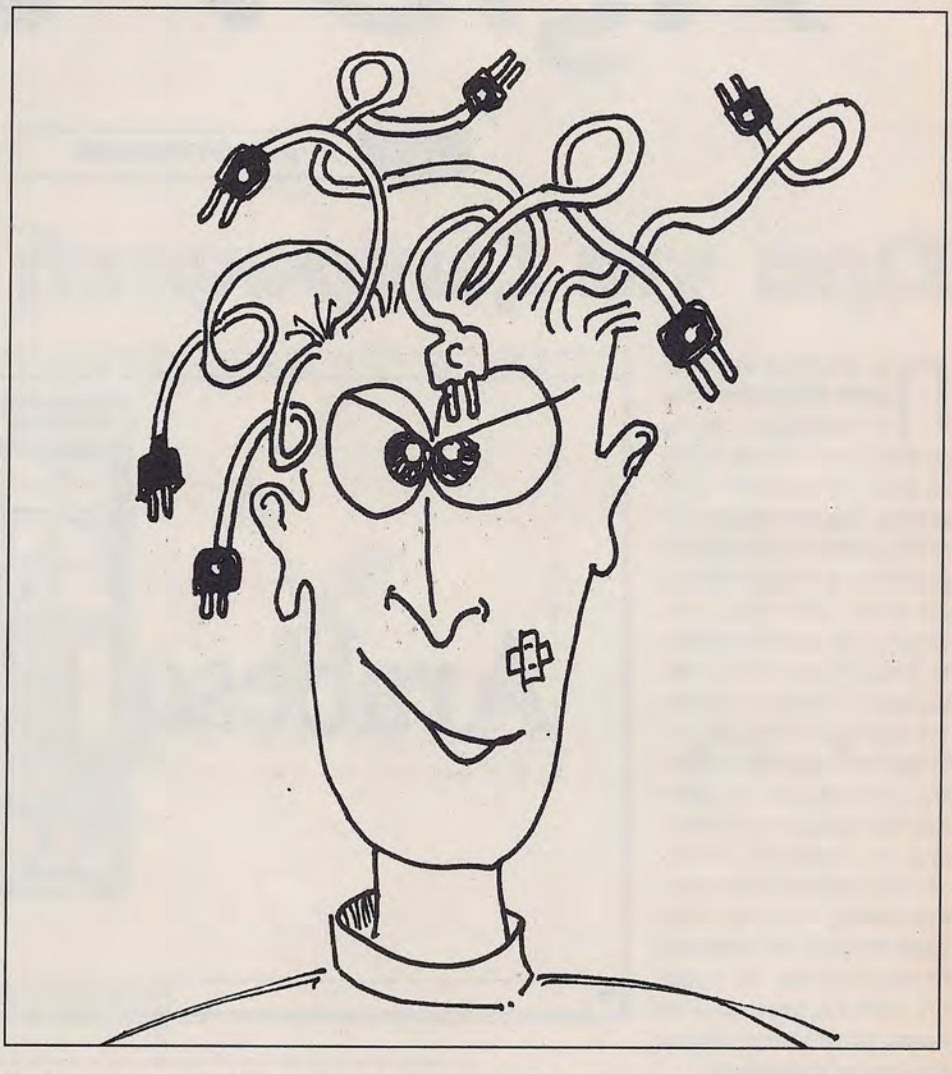
ΠΕΡΙ ΙΩΝ

Ενα θέμα που μας αποσχολεί όλους μας και έχουμε κατ'επανάληψη ασχοληθεί μαζί του, είναι η ασφάλεια του υπολογιστή μας από ιούς.

Δεν νομίζω να υπάρχει κανένας σας που να μην έχει συναντήσει κάποιον ή κάποιους ιούς, εκτός βέβαια και αν είναι πολύ νέος στο χώρο των υπολογιστών.

Ως γνωστόν οι ιοί έχουν σαν στόχο να προσβάλουν τα προγράμματά μας με σκοπό την καταστροφή τους, αλλά και την εξάπλωση των ίδιων των ιών.

Βέβαια υπάρχουν και ιοί οι οποίοι δεν καταστρέφουν τίποτα με την προυπόθεση όμως να μην προσπαθήσετε και εσείς να τους καταστρέψετε. Τι εννοώ; Απλούστατα, μπορεί να προσβάλουν το πρόγραμμά σας και να δεσμεύσουν κάποια κομμάτια απ'αυτό ώστε, αν προσπαθήσετε να μετακινήσετε τον ιό από το πρόγραμμά σας, να χαθούν τα κομμάτια και σαν συνέπεια αυτού να μην δουλεύει το πρόγραμμα. Ισως η μορφή αυτών των ιών να είναι και η χειρότερη εφόσον πρέπει να συμβιβαστούμε με τον ιό και να τρέχουμε τα προγραμματά μας παράλληλα με αυτόν.



Η καλύτερη αντιμετώπιση αυτού του προβλήματος είναι -όπως πάντα!- η πρόληψη. Ποτέ μην επαναπαυτείτε σε ένα SCAN και ένα CLEAN διότι και αυτά κάποια στιγμή, ίσως να μην μπορούν τίποτα να κάνουν. Μερικοί από εσάς σίγουρα θα έχετε δει το μήνυμα "VIRUS CANNOT BE REMOVED SAFELY - DELETE FILE(Y/N)" που εμφανίζει το CLEAN όταν δεν μπορεί να "σκοτώσει" τον ιό. Αν δεν το έχετε δει ακόμα να προσεύχεστε να μην το δείτε. Γιατί, καλά θα είναι αν το αρχείο σας το έχετε κάνει backup. Στην αντίθετη περίπτωση όμως τί γίνεται; Η μόνη λοιπόν σωτηρία από τέτοιες καταστάσεις είναι η πρόληψη. Μέσα από τη στήλη μας θα προσπαθήσουμε να σας δώσουμε μερικές απλές συμβουλές και ορισμένα χρήσιμα στοιχεία για τους ιούς, έτσι ώστε να μην είσαστε αυτοί που θα φτάσουν στην δυσάρεστη θέση να χάσουν κάποια δεδομένα τα οποία μπορεί να είναι πολύτιμα.

Το βασικότερο απ'όλα είναι να μην εμπιστεύεστε καμία δισκέτα που πέφτει στα χέρια σας (εξαίρεση αποτελεί η δισκέτα του USER!!!) και να την περνάτε από εξονυχιστικό έλεγχο. Ποτέ μην είστε επιπόλαιοι με τις δισκέτες που παίρνετε και τις αντιγράφετε χωρίς να τις ελέγχετε. Φανταστείτε τι θα γίνει στην περίπτωση που αντιγράψετε μια "μολυσμένη" δισκέτα στο σκληρό σας δίσκο. Με μία λέξη ΚΟΛΑΣΗ! Πρώτο πράγμα λοιπόν που πρέπει να κάνετε είναι να ελέγχετε τις δισκέτες που παίρνετε. Θα μου πείτε τώρα τι θα γίνει στην περίπτωση που έχει "κυκλοφορήσει" ένας καινούριος ιός για τον οποίο δεν έχουν ενημερωθεί τα antivirus που κυκλοφορούν. Σε αυτή την περίπτωση δεν μπορούμε να μιλάμε βέβαια για πρόληψη αλλά σίγουρα μπορούμε να περιορίσουμε το πρόβλημα (αν το αντιληφθούμε νωρίς) ώστε να μην εξαπλωθεί. Ας υποθέσουμε οτι κολλάτε έναν καινούριο ιό, ο οποίος δεν ανιχνεύεται. Κάποια στιγμή πιθανό είναι να παρατηρήσετε κάποια "συμπτώματα" από τον ιό όπως για παράδειγμα την αύξηση του μεγέθους των αρχείων σας.

Το πρώτο που θα κάνετε, είναι να ξεκινήσετε το σύστημά σας με μια "καθαρή" δισκέτα DOS και να συγκρίνετε τα "ύποπτα" αρχεία σας με τα αντίστοιχα καθαρά. Αν υπάρχουν διαφορές αντιγράφετε τα καθαρά αρχεία σας πάνω στα μολυσμένα. Μεγάλη προσοχή επίσης πρέπει να δώσετε και στο COMMAND.COM του DOS για το οποίο τρέφουν μεγάλη αγάπη οι ιοί. Αυτό συμβαίνει λόγω του οτι εαν είναι μολυσμένο το COMMAND.COM, τότε κάθε φορά που θα κάνετε boot ο ιός θα ενεργοποιείται. Ολα αυτά αφορούν την κατηγορία εκείνων των ιών που προσβάλουν αρχεία.

Υπάρχει άλλη μια κατηγορία ιών που δεν προσβάλουν αρχεία αλλά το boot sector της κάθε δισκέτας. Αυτοί οι ιοί δεν διαδίδονται γρήγορα αλλά είναι εξίσου καταστροφικοί (σε αυτή την κατηγορία συγκαταλέγεται και ο γνωστός μας STOONED).

Τελειώνοντας σας ενημερώνουμε οτι βγήκε η έκδοση 89 του scan και του clean που είναι η τελευταία και κυκλοφορεί εδώ και αρκετούς μήνες. Δυστιχώς για να αναλυθεί ένα τέτοιο θέμα μας χρειάζεται όλο το USER και όχι μία μόνο σελίδα του.

Ελπίζουμε αυτά τα λίγα πραγματάκια να σας φάνηκαν χρήσιμα και κατατοπιστικά για τον τρομερό κόσμο των ιών.

Αξιον ST

ΤΟΥ Α.ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

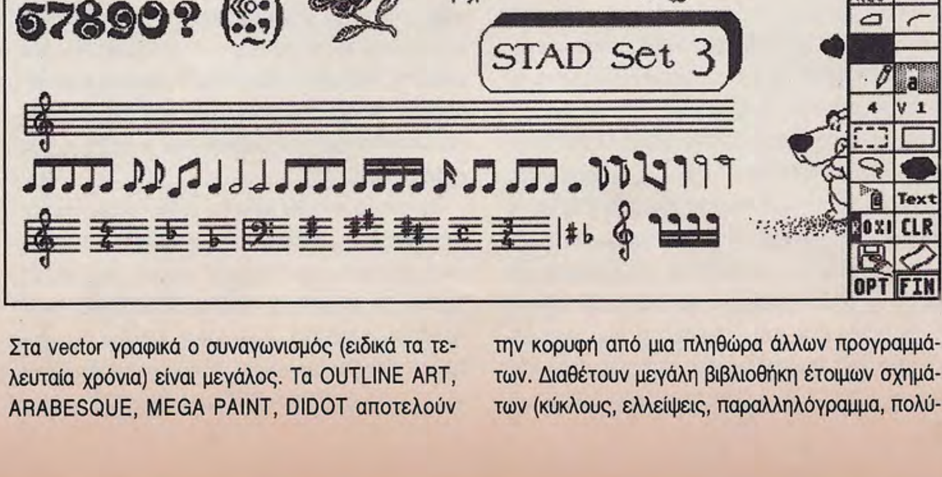
Ωρα για ζωγραφική

Πρίν αρχίσουμε να απαριθμούμε τις δυνατότητες και τα προγράμματα που κυκλοφορούν στον ST θα πρέπει να πούμε δυό πράγματα για τα γραφικά. Γραφικά υπάρχουν βασικά δύο ειδών: τα διανυσματικά (vector) και τα ψηφιακά (bitmap). Στα vector κάθε σχήμα, κάθε γραμμή, κάθε κουκίδα σχεδιάζεται ξεχωριστά και αποτελώντας ξεχωριστό αντικείμενο κρατάει την αυτονομία του ενώ στα bitmap ολόκληρη η οθόνη αποτελεί το αντικείμενο. Τα πρώτα είναι πολύ ανώτερα γιατί επιτρέπουν την οποιαδήποτε μετατροπή τους (μεγένθυση, σμίκρυνση, περιστροφή, πλάγιασμα κλπ.) χωρίς αλλοίωση της ποιότητας και των αναλογιών του σχήματος. Απαιτούν όμως ειδικά και δυνατά προγράμματα και είναι πιό δύσκολος ο σχεδιασμός.

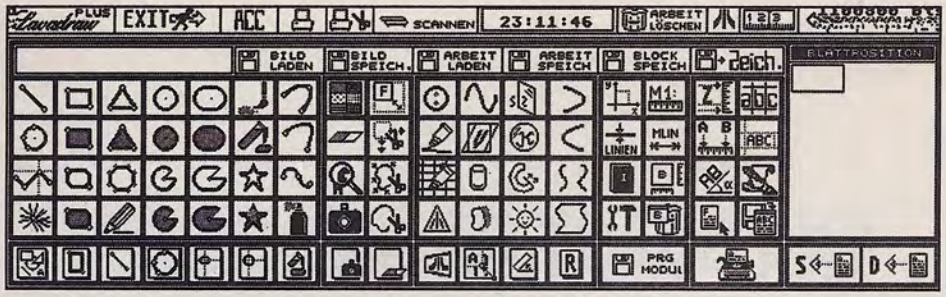


Ενας άλλος χωρισμός είναι αν έχουν χρώμα ή όχι. Οσο κι αν φαίνεται παράξενο όχι μόνο δεν έχει μειωθεί η ανάγκη ασπρόμαυρων εικόνων αλλά αντίθετα -όπως και για τις ασπρόμαυρες φωτογραφίες- το ενδιαφέρον αυξήθηκε τα τελευταία χρόνια. Για τον ST υπάρχουν από όλα τα είδη. Πρώτα απ'όλα για τα έγχρωμα - bitmap. Διαδεδομένα είναι τα NEOCHROME, DEGAS ELITE, HYPER PAINT και το DELUX PAINT. Απ'αυτά περισσότερο δυνατό από άποψη εργαλείων είναι το DELUXE PAINT και επιπλέον το γεγονός ότι κυκλοφορεί και στα PC και στην AMIGA επιτρέπει την ανταλλαγή εικόνων. Εδώ πρέπει να αναφέρουμε το SPECTRUM 512 που δεν διακρίνεται για τα εργαλεία του αλλά επιτρέπει την κατασκευή και την διαχείρηση 512 χρωμάτων ταυτόχρονα στην οθόνη!

Στον τομέα των ασπρόμαυρων bitmap συναγωνίζονται τα STAD και LAVADRAW. Πολύ δυνατά και τα δύο με αναρίθμητες δυνατότητες (ειδικά το δεύτερο) σας παρέχουν την ευκαιρία να κατασκευάσετε και να επεξεργαστείτε ασπρόμαυρες οθόνες χωρίς όρια.



Στα vector γραφικά ο συναγωνισμός (ειδικά τα τελευταία χρόνια) είναι μεγάλος. Τα OUTLINE ART, ARABESQUE, MEGA PAINT, DIDOT αποτελούν την κορυφή από μια πληθώρα άλλων προγραμμάτων. Διαθέτουν μεγάλη βιβλιοθήκη έτοιμων σχημάτων (κύκλους, ελλείψεις, παραλληλόγραμμα, πολύ-



γώνα, πολύεδρα ...), διάφορες μορφές διανυσματικών γραμμών (s-plines) ελεύθερης και γραμμικής σχεδίασης, καθώς και πολλαπλά εργαλεία μετασχηματισμού αντικειμένων. Εχοντας μάλιστα όλα και την επαγγελματική τους έκδοση (PRO), απευθύνονται όχι απλά σε κάποιους χρήστες/χομπίστες αλλά και στον επαγγελματία γραφίστα και διαφημιστή. Επιτρέπουν την μεταφορά ανάμεσα σε bitmap και vector γραφικά και το DIDOT PRO διαχειρίζεται και χρώμα.

Τέλος θα πρέπει να αναφερθούμε και σε δύο ειδικά προγράμματα το AVANT VECTOR το οποίο μετατρέπει αυτόματα ένα bitmap γραφικό σε αντίστοιχο vector με τέτοια ποιότητα και απόδοση που ο γράφων δεν έχει δεί σε κανένα άλλο μηχάνημα. Το AUTOTRACE της Adobe στον MAC ωχριά μπροστά του.

Τέλος είναι το RETOUCHE που όπως λέει και το όνομα του "ξαναπιάνει" ένα bitmap γραφικό. Είναι ένα πρόγραμμα απ'αυτά που λέγονται "διαχειριστές εικόνας" και κυριολεκτικά μπορεί να επεξεργαστεί με οποιοδήποτε τρόπο μία εικόνα, επεμβαίνοντας με τα διάφορα φίλτρα που διαθέτει.

Ανάλογα λοιπόν με τις ορέξεις σας, το βαλάντιο σας και τα όρια σας, προμηθευτείτε κάποιο απ' τα παραπάνω και ... καλούς πίνακες!

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

★ Η Atari ανακοίνωσε την συνεργασία της με την PLI, κορυφαία εταιρεία κατασκευής υψηλής απόδοσης SCSI περιφερειακών για DOS και Macintosh. Ετσι σαν πρώτη εμφάνιση, η PLI παρουσίασε εσωτερικούς και εξωτερικούς σκληρούς δίσκους μέχρι 2.1 Gigabytes, μαγνητο-οπτικούς δίσκους μέχρι 600 Mb και 88Mb Syquest φορητούς δίσκους.

★ Για όσους δεν μπορούν να ανακαινίσουν τον υπολογιστή τους με τα νέα MegaSTE αλλά θάθελαν το πραγματικά καινοτόμο νέο λειτουργικό τους -το 2.06- με τα εικονίδια στο desktop κλπ. κυκλοφόρησε μία TOS extension Card για όλη τη παλαιά σειρά ST που εγκαθιστά τα νέα chip. Η επέκταση αυτή, που μπαίνει εσωτερικά εμφανίστηκε στην Αμερική και στη Γερμανία και κοστίζει περίπου 30.000 δρχ.

★ Για τους λάτρεις των επιταχυντών κυκλοφόρησε το Quick ST 3.0 που όπως λέγεται "ρίχνει στ'αυτιά" σε ότι προηγούμενο Quick ST, Turbo ST και είναι και συμβατό με ST, STE και TT. Μάλιστα επιτρέπει και την εσωτερική αλλαγή του font δίνοντας έτσι την δυνατότητα να έχετε ελληνικά χωρίς άλλο πρόγραμμα. Μαζί προσφέρεται και η νέα έκδοση του MonSTEr.

Το MonSTEr επιτρέπει στους κατόχους του TOS από 1.04 και πάνω να εξομειώνουν την οθόνη τους σε αυτή με ανάλυση 1280 x 960 και μετακινώντας τη με το ποντίκι να έχουν διπλάσιο μέγεθος.

Αυτό βέβαια σημαίνει κάποιο χάσιμο ταχύτητας κατά 20%, αλλά όχι για τους κάτοχους των STE των οποίων εκμεταλεύεται τον διπλό blitter (τιμή περίπου 10.000).

Τέλος θα πρέπει να ξέρετε ότι η ATARI έχει κυκλοφορήσει διάφορα προγράμματα που είτε βελτιώνουν είτε διορθώνουν κάποια λάθη του λειτουργικού σας. Τα προγράμματα αυτά πρέπει να τα έχετε μέσα σε φάκελλο AUTO στην δισκέτα εκκίνησης και ανάλογα με την έκδοση του ST σας είναι:

TOS version	**Προτεινόμενα Προγράμματα**
ROM TOS (1.00)	FOLDRXXX.PRG
MEGA TOS (1.02)	FOLDRXXX.PRG RAINBOW TOS (1.04) FOLDRXXX.PRG, CACHENNN.PRG, TOS14FX2.PRG, POOLFIX3.PRG
STE TOS(1.06)	FOLDRXXX.PRG, CACHENNN.PRG, POOLFIX.PRG, STE_FIX.PRG
STE TOS(1.62)	FOLDRXXX.PRG, CACHENNN.PRG, PRG, POOLFIX3.PRG
MEGA STE (έως 2.05)	FOLDRXXX.PRG, CACHENNN.PRG, SERPTCH2.PRG
MEGA STE (μετά 2.05)	FOLDRXXX.PRG, CACHENNN.PRG
TT TOS (έως 2.05)	FOLDRXXX.PRG,CACHENNN.PRG,SERPTCH2.PRG
TT TOS (μετά 2.05)	FOLDRXXX.PRG,CACHENNN.PRG

Για τους κατόχους των STE μέχρι την έκδοση 2.05 που θα είναι και αρκετοί το STE_FIX.PRG επιτρέπει την εκκίνηση στην μεσαία ανάλυση.

Το utility του μήνα

Από το κομμάτι αυτό της στήλης μας θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ένα εργαλείο που θα έπρεπε να έχετε στην συλλογή σας.

Θα κάνουμε ξεκίνημα με RAM DISK. Ολοι θα χρειαστήκατε να αντιγράψετε κάποια αρχεία από μια δισκέτα σε κάποια άλλη. Και τότε θα βρεθήκατε να βλέπετε το μήνυμα "Insert disket B: on drive A:...".

Αρκετοί απο σας δε, θέλατε να κάνετε κάποιους πειραματισμούς στην Basic σας χωρίς να θέλετε να γράφετε σε δισκέτα.

Σε όλα αυτά και σε πολλά άλλα, λύση θα ήταν αν μπορούσατε ένα κομμάτι της μνήμης που σας περισεύει να ήταν κάτι σαν δισκέτα. Αυτό ακριβώς κάνουν τα προγράμματα RAM DISK.

Επιτρέπουν την διάθεση ενός τμήματος μνήμης που ορίζετε εσείς, ώστε να γίνει Drive με όνομα -γράμμα- που επιλέγετε εσείς. Μετά δεν έχετε παρά να πάτε στην επιλογή "Install drive" και να δώσετε το γράμμα και τό όνομα του drive και αμέσως θα εμφανιστεί στην οθόνη σας ένα νέο εικονίδιο. Από κεί και έπειτα οι χειρισμοί είναι ίδιοι μόνο που δεν ακούτε θόρυβο όταν διαβάζετε ή γράφετε και η ταχύτητα είναι πολλαπλάσια. Ram disk υπάρχουν είτε σαν προγράμματα που τρέχουν αυτόματα με το boot μέσα στο φάκελο AUTO (που περιγράψαμε σε προηγούμενο άρθρο), είτε σαν accessories (ACC).

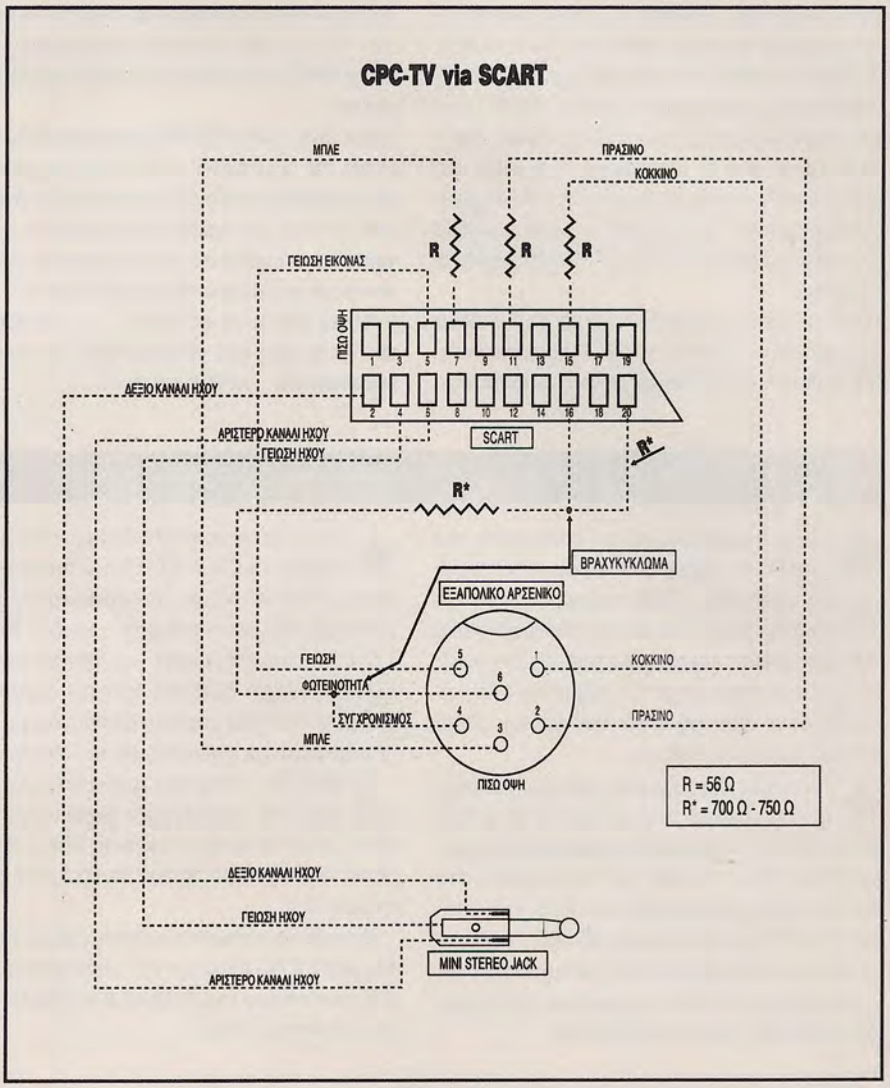
Υπάρχουν δε δύο ειδών. Αυτές που χάνουν το περιεχόμενο τους σε οποιοδήποτε κλείσιμο του υπολογιστή και αυτές που το διατηρούν (reset proof) αν κλείσετε με soft reset.

Προφανώς προτιμότερες είναι οι δεύτερες.



ΕΝΑ SCART ΘΑ ΜΑΣ ΣΩΣΕΙ

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



Οπως βλέπετε αυτό το μήνα έχουμε μία πρωτοτυπία: ένα ολόκληρο σχήμα/σχέδιο από τον αγαπητό φίλο Χάρη Χρυσσανίδη από την Καβάλα που μπήκε στον κόπο να το φτιάξει και να μας το στείλει από'κει πάνω, για σας, ώστε να μπορέσετε να συνδέσετε τον Amstrad σας στην τηλεόραση. Σε κάποιο προηγούμενο τεύχος είχαμε δώσει μια συμβουλή σε όλους εκείνους που ήθελαν να συνδέσουν το μηχάνημά τους με την τηλεόραση, να μην πάρουν modulator αλλά να αγοράσουν κάποιο scart (μά τί θέλω και ανοίγω το στόμα μου). Ομως το να βρείτε scart τώρα πια δεν είναι κάτι το εύκολο. Μπορείτε όμως τώρα να το φτιάξετε! Αρκεί να έχετε ελάχιστες γνώσεις από συγκόληση και να ακολουθήσετε το σχήμα με την εξής επισήμανση: όσοι έχουν απλό scart πρέπει να συμπεριλάβουν την αντίσταση R ενώ εκείνοι που έχουν scart που δέχεται σήμα κατευθείαν RGB μπορούν να την παραλείψουν.

Αν έχετε κάποιο πρόβλημα στο τελικό κατασκεύασμα με την ποιότητα της εικόνας σας απλώς γράψτε μας και θα σας βοηθήσουμε (με την συνδρομή του φίλου Χάρη!) Να ευχηθούμε τέλος καλή επιτυχία στον φίλο μας με τις εισαγωγικές εξετάσεις και να απαντήσουμε στο ερώτημα του για το PANG ότι: τα παιχνίδια που παρουσιάζουμε είναι πάντοτε original. Είτε μιλάμε για υπολογιστές, είτε για κονσόλες. Αν η επίσημη αντιπροσωπία δεν το έχει φέρει στην Ελλάδα αποφεύγουμε την παρουσίασή του από οποιαδήποτε άλλη πηγή και περιοριζόμαστε σε κάποιο preview.

ΑΓΑΠΗ ΜΟΥ, ΣΥΡΡΙΚΝΩΣΑ ΤΟΝ ΚΕΡΣΟΡΑ

Στο προηγούμενο τεύχος είπαμε ότι είναι αδύνατον να αλλάξετε το μήνυμα που βγάζει ο Amstrad μόλις τον ανοίξετε. Φυσικά δεν αλλάξαμε γνώμη σ'αυτό το τεύχος! Το θέμα είναι ότι κάποιος φίλος θέλει να αλλάξει την μορφή του κέρσορα και ίσως και άλλοι να έχουν προσπαθήσει να το κάνουν αυτό και χρειάζονται κάποια συμβουλή.

Αυτό που μπορώ να πω εδώ είναι ότι έχετε δύο επιλογές: Πρωτον χρησιμοποιείτε κάποιο προγραμματάκι σε κώδικα μηχανής (αλλά και σε Basic πράγμα που καταναλώνει πολύ πολύ περισσότερο κόπο και μέγεθος μέγεθος listing) που να μεταβάλει την μορφή του όπως θα έχετε δει σε κάποια άλλα προγράμματα ή για την ακρίβεια φτιάχνει έναν δικό σας κέρσορα ο οποίος μπορεί να είναι όπως εσείς θέλετε.

Η δεύτερη επιλογή είναι να αφήσετε αυτόν της Basic όπως είναι(!) διότι δεν υπάρχει κανένα POKE που να τον ελέγχει ή κάποια διεύθυνση της μνήμης στην οποία να αλλάξετε τιμή για να μεταβάλλετε το μέγεθός του.

Ο κέρσορας της Basic είναι μια λειτουργία της ROM και η τιμή του δεν διαβάζεται από πουθενά. Αυτός είναι και ένας λόγος που ορισμένα προγράμματα γραμμένα σε assembly τα οποία ελέγχουν το scrolling, έχουν πολλά προβλήματα όταν μετακινήσετε τον κέρσορα στις άκρες της οθόνης!

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΑΥΤΟ!

Review Αναγνώστη,

ίσως η πιο πρωτοπορειακή ιδέα του περιοδικού μας (μετά τη δισκέτα). Τα γραφεία μας κατακλύζονται κυριολεκτικά από δεκάδες γράμματα αναγνωστών που θέλουν απελπισμένα να δημοσιευτεί το review τους! Ορισμένα μάλιστα είναι εκπληκτικά και δεν ξέρουμε ποιό να πρωτοδιαλέξουμε! Αληθινά, έχετε αγκαλιάσει αυτή την καινοτομία του USER με πάθος κι εμείς σας παροτρύνουμε να συνεχίσετε με ακόμα μεγαλύτερο ενθουσιασμό και τα γράμματά σας να γίνουν εκατοντάδες!!

Για τη δική μας διευκόλυνση, αλλά και την αύξηση των πιθανοτήτων σας για δημοσίευση, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες, όσο μπορείτε πιο πιστά. Το γράμμα σας πρέπει να περιέχει τα εξής:

1) **Καθαρό κείμενο 500 λέξεων** (προσπαθήστε να αποφύγετε το χειρόγραφο, χρησιμοποιήστε τον εκτυπωτή κάποιου φίλου σας ή ακόμα καλύτερα στείλτε δισκέτα με το αρχείο σε ASCII format.

2) Τα γνωστά πινακάκια του USER ("ταυτότητα" και βαθμολογία) συμπληρωμένα (μέχρι 12 λέξεις στο "ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ").

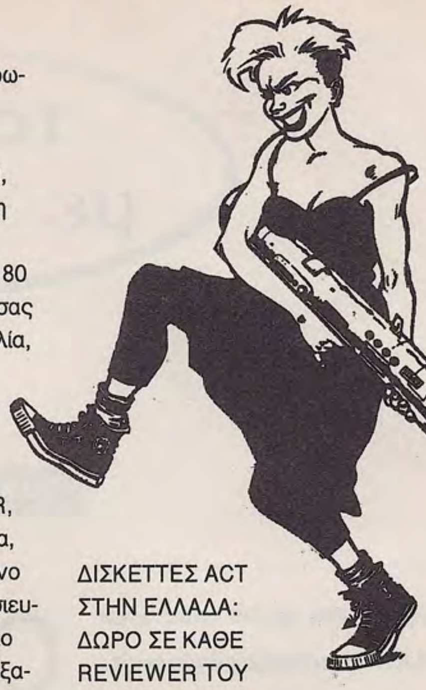
3) **Φωτογραφία σας** (απαραίτητα), μεγέθους ταυτότητας, κατά προτίμηση έγχρωμη.

4) Ενα μικρό κείμενο -όχι πάνω από 80 λέξεις- που να περιγράφει τον εαυτό σας (ηλικία, υπολογιστής που έχετε, ασχολία, χόμπυ, ενδιαφέροντα κτλ).

5) **Πλήρη στοιχεία:** όνομα, διεύθυνση, τηλέφωνο (απαραίτητα).

Για τους φίλους που δεν βλέπουν το review τους στις σελίδες του USER, έχουμε να πούμε τα εξής: τα γράμματα, όπως είπαμε, είναι πάρα πολλά και μόνο ένα έχει την εξαιρετική τύχη να δημοσιευτεί. Μπορεί όμως να το δείτε σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη ή -γιατί όχι- να ξαναγράψετε! Επίσης, θα δημοσιεύσουμε και στοιχεία αναγνωστών που έγραψαν καλά reviews και τα οποία δεν δημοσιεύτηκαν. Και τώρα τα καλά νέα:

ΜΙΑ ΜΕΓΑΛΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ "ΑΜΑΛΘΕΙΑ" ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΤΙΣ ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ ACT ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ: ΔΩΡΟ ΣΕ ΚΑΘΕ REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ ΕΝΑ ΤΡΑΠΕΖΙ-ΕΠΙΠΛΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΤΟΥ! ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ ΟΤΙ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ 1992 ΘΑ ΑΝΑΚΗΡΥΧΘΕΙ Ο REVIEWER ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ ΠΟΥ ΚΕΡΔΙΖΕΙ ΤΗ ΜΕΓΑΛΗ ΕΚΠΛΗΞΗ!!



το DOS με απλά λόγια

ΤΟΥ **Β. ΣΑΜΙΟΥ**

ΜΕΡΟΣ 5

Φίλοι μου γειά σας και πάλι. Επανερχόμαστε, για να συνεχίσουμε την παρουσίαση των εντολών για τα BATCH αρχεία. Στο προηγούμενο τεύχος είδαμε πως μπορούμε να περνάμε μεταβλητές στα BATCH αρχεία παραμετρικά. Αυτό το μήνα θα σας δείξουμε πως μπορούμε να φτιάχνουμε menu επιλογών χωρίς να χρειάζεται τις επιλογές μας να τις δίνουμε παραμετρικά (όταν τρέχουμε το αρχείο δηλαδή). Για να το πετύχουμε αυτό υπάρχουν δύο τρόποι.

Ο πρώτος και ο ευκολότερος είναι για κάθε επιλογή που θα έχουμε στο menu να φτιάξουμε και ένα διαφορετικό BATCH αρχείο. Πρώτα από όλα πρέπει να δημιουργήσουμε ένα αρχείο (με τον τρόπο που περιγράψαμε στο προηγούμενο άρθρο) που θα περιέχει τις επιλογές που θέλουμε. Για παράδειγμα δημιουργούμε ένα αρχείο με όνομα EPILOGH.BAT που εμφανίζει τις παρακάτω επιλογές:

@ ECHO OFF
ECHO Πάτα 1 για να τρέξεις τα WINDOWS
ECHO Πάτα 2 >> >> >> το DELUXE PAINT
ECHO Πάτα 3 >> >> >> το AUTOCAD
ECHO Πάτα 4 για έξοδο στο DOS
PROMPT ΔΩΣΕ ΕΠΙΛΟΓΗ:

Το πρόγραμμα το μόνο που κάνει είναι να εμφανίζει στην οθόνη τα μηνύματα που ακολουθούνται απο την εντολή ECHO και να αλλάζει το prompt του DOS. Η εντολή prompt, όπως το λέει και το όνομα της, μας δίνει την δυνατότητα να αλλάζουμε το prompt του DOS (το γνωστό A>). Το DOS κάθε φορά που ξεκινάμε το συστημά μας εμφανίζει σαν prompt το drive που βρισκόμαστε (πχ A>, B>, C>). Μόλις λοιπόν τελειώσει η εκτέλεση του αρχείου EPILOGH.BAT αντί για το drive, το DOS θα μας εμφανίζει την φράση "ΔΩΣΕ ΕΠΙΛΟΓΗ:". Το δεύτερο πράγμα που πρέπει να κάνουμε τώρα είναι να δημιουργήσουμε ένα δεύτερο BATCH αρχείο με όνομα "1.BAT" που θα περιέχει τα εξής:

@ ECHO OFF
C:/WINDOWS/WIN
PROMPT

Παρατηρήστε οτι το πρόγραμμα αναλαμβάνει και τρέχει τα WINDOWS και στο τέλος επαναφέρει το prompt στη αρχική του θέση δηλαδή να μας εμφανίζει το drive. Ομοίως κάνουμε και τα υπόλοιπα BATCH αρχεία μας με ονόματα "2.BAT" και "3.BAT" που περιέχουν την εντολή prompt και τρέχουν τα αντίστοιχα προγράμματα. Αντίθετα με τα προηγούμενα το αρχείο "4.BAT" θα περιέχει μόνο την εντολή PROMPT. Ας δούμε τώρα τα βήματα που θα γίνουν εαν τρέξουμε το αρχείο EPILOGH.BAT. Πρώτα εμφανίζονται τα μηνύματα και μετά εμφανίζεται η πρόταση "ΔΩΣΕ ΕΠΙΛΟΓΗ:" που όπως είπαμε είναι το καινούργιο prompt. Εαν πληκτρολογήσουμε "1", για να τρέξουμε τα WINDOWS, το DOS θα προσπαθήσει να εκτελέση το αρχείο που θα βρεί με το όνομα αυτό. Βρίσκει λοιπόν το αρχείο "1.BAT" που το φτιάξαμε εμείς και εκτελεί τις εντολές που βρίσκει μέσα. Πρώτα θα τρέξει τα WINDOWS και μετά θα επαναφέρει το prompt όπως ήταν πριν το αλλάξουμε. Στην περίπτωση που δώσουμε "4" θα εκτελεστεί το αρχείο "4.BAT" που το μόνο που θα κάνει είναι να μας αλλάξει το prompt και να μας γυρίσει στο DOS. Με αυτό το τρικ μπορούμε να φτιάχνουμε menu και για κάθε επιλογή ένα BATCH αρχείο. Βέβαια ο τρόπος αυτός δεν συνίσταται και αποφεύγεται συνήθως απο τους πιο έμπειρους λόγω του πλήθους των αρχείων που μπορεί να έχουμε αν θέλουμε πολλές επιλογές.

Ο δεύτερος τρόπος είναι πιο πολύπλοκος αλλά αποτελεσματικότερος μια και δεν

χρειάζεται να έχουμε μια πληθώρα από BATCH αρχεία. Επειδή όμως απαιτούνται κάποιες πρόσθετες γνώσεις σε προγραμματισμό για τον τρόπο αυτό, απλώς θα τον αναφέρουμε για όσους τους ενδιαφέρει χωρίς να επεκταθούμε.

Κάθε φορά που εκτελείται ένα πρόγραμμα και τελειώνει, επιστρέφεται ένας αριθμός (κατα επιθυμία του προγραμματιστή που το έκανε) ο οποίος μπορεί να δηλώνει τον λόγο που τελείωσε το πρόγραμμα. Για παράδειγμα μπορεί ένα πρόγραμμα να τελειώσει κατά επιθυμία του χρήστη ή να διακοπεί λόγω κάποιου σφάλματος που συνέβη (πχ αντί για εισαγωγή ακεραίου εισάγουμε κάποια γράμματα). Μπορούμε σε μία γλώσσα όπως η PASCAL ή η C να γράψουμε ένα πρόγραμμα το οποίο θα διαβάζει κάποιο πλήκτρο και όταν θα τελειώνει να επιστρέφει κάποιο κωδικό ανάλογα με το πλήκτρο που πατήθηκε. Το DOS μας παρέχει την εντολή ERRORLEVEL για τα BATCH αρχεία, η οποία ανιχνεύει ακριβώς αυτόν τον αριθμό, για να κάνουμε εμείς τα ανάλογα βήματα που θέλουμε. Ενα τέτοιο BATCH αρχείο θα μπορούσε να ήταν το εξής:

```
@ ECHO OFF
MYPROG
IF ERRORLEVEL==1 GOTO :A
IF ERRORLEVEL==2 GOTO :B
```

Το MYPROG είναι ένα πρόγραμμα, γραμμένο σε μία γλώσσα υψηλού επιπέδου, που διαβάζει κάποιο πλήκτρο και επιστρέφει ένα κωδικό ανάλογα με το πλήκτρο που πατήθηκε. Με την ERRORLEVEL ελέγχουμε το πλήκτρο αυτό και κάνουμε τα βήματα που θέλουμε.

Εδώ θα σταματήσουμε και δεν θα προχωρήσουμε άλλο με το θέμα αυτό διότι ξεφεύγει αρκετά από το αντικείμενό μας. Δυστυχώς άλλος τρόπος δεν υπάρχει για να διαβάζουμε τις επιλογές μέσα από τα BATCH αρχεία μας, καθώς το DOS δεν έχει κάποια εντολή ειδικά για να διαβάζει πλήκτρα. Ετσι ο μόνος τρόπος είναι να καταφύγουμε σε ένα από τα παραπάνω τεχνάσματα.

Πριν κλείσουμε και για αυτό το μήνα ας δούμε μερικές ακόμα εντολές και τον τρόπο για να διακόπτουμε την εκτέλεση ενός BATCH αρχείου. Μια πολύ συνηθισμένη και χρήσιμη εντολή είναι η PAUSE. Με την PAUSE σταματάει η ροή εκτέλεσης του προγράμματος μας, εμφανίζεται το μήνυμα "Press any key to continue" και το πρόγραμμα περιμένει να πατηθεί ένα πλήκτρο για να συνεχίσει. Θα σας φανεί αρκετά χρήσιμη στην περίπτωση που θέλετε να γίνει μία εργασία (πχ. αλλαγή μίας δισκέτας) και μετά να συνεχίσει το προγραμμά σας. Οσον αφορά τώρα το μήνυμα που εμφανίζει η PAUSE, είναι αδύνατο να το αλλάξουμε παρά μόνο να το αποφύγουμε ώστε να μην εμφανίζεται καθόλου. Αυτό θα το πετύχουμε δίνοντας:

```
PAUSE > NUL
```

Για την NUL και τα σύμβολα ανακατεύθυνσης (redirection) θα μιλήσουμε σε κάποιο απο τα επόμενα τεύχη, γι'αυτό μην σας απασχολεί προς το παρόν. Εαν θέλετε οποιαδήποτε εντολή να την δοκιμάσετε, δεν χρειάζεται απαραίτητα να φτιάξετε ένα BATCHαρχείο και να την συμπεριλάβετε μέσα. Το μόνο που έχετε νακάνετε είναι να την τρέξετε από το prompt του DOS. Πειραματιστείτε με την PAUSE για να δείτε τα αποτελέσματα. Μια εξίσου χρήσιμη εντολή είναι και η EXIST. Με την EXIST μπορούμε να ελέγχουμε αν υπάρχει ή όχι ένα αρχείο. Για παράδειγμα, το πρόγραμμα SEARCH.BAT που ακολουθεί αναζητάει ένα συγκεκριμένο αρχείο στη δισκέτα που βρίσκεται στο drive που του δίνετε εσείς.

```
@ ECHO OFF
ECHO ΒΑΛΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
ΣΤΟ DRIVE ΚΑΙ ΠΑΤΑ
ΚΑΠΟΙΟ ΠΛΗΚΤΡΟ
PAUSE > NUL
IF EXIST %1 ECHO
ΥΠΑΡΧΕΙ ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ
ΣΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
IF NOT EXIST %1
ECHO ΔΕΝ ΥΠΑΡ-
ΧΕΙ ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ
ΣΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
```

Για να τρέξει θα το καλέσετε με το όνομά του, που θα ακολουθείται από το drive και το αρχείο που θέλετε (πχ. SEARCH A:USER26.EXE).

Τέλος, μπορείτε ανα πάσα στιγμή να τερματίσετε την εκτέλεση ενός BATCH αρχείου πατώντας CONTROL και BREAK ταυτόχρονα. Το DOS τότε θα σας εμφανίσει το μήνυμα:

TERMINATE BATCH JOB (Y/N)

που σημαίνει αν θέλετε να διακοπεί η εκτέλεση του BATCH αρχείου ή να συνεχιστεί κανονικά. Εδώ θα διακόψουμε την παρουσιασή μας ως τον επόμενο μήνα όπου θα δούμε και τις τελευταίες εντολές που έμειναν για τα BATCH αρχεία. Οποιαδήποτε απορία έχετε με το DOS μπορείτε να μας γράψετε για να σας βοηθήσουμε. Καλό προγραμματισμό.



IF THEN ΑΡΧΑΡΙΟΣ BASIC

ΜΕΡΟΣ 4

ΤΟΥ Β. ΣΑΜΙΟΥ

Φίλοι της BASIC, νά που είμαστε και πάλι μαζί, συνεπείς στο μηνιαίο ραντεβού μας. Επανερχόμαστε για να συνεχίσουμε την αναλυτική περιγραφή των διαφόρων εντολών της "δικής μας" γλώσσας.

DATE$

Είδος: Συνάρτηση
Λειτουργία: Επιστρέφει την ημερομηνία του συστήματος, αλλά θέτει και ημερομηνία για το σύστημα.
Σύνταξη: DATE$
Παρατήρηση: Μέσα από ένα πρόγραμμα BASIC μπορούμε να παίρνουμε την ημερομηνία του συστήματος ή να την ορίζουμε με την DATE$. Προσοχή μόνο γιατί η ημερομηνία είναι της μορφής MM-DD-YYYY (μήνας-μέρα-χρόνος).
Παράδειγμα:

```
10 PRINT DATE$ 'Τυπώνει την τρέχουσα ημερομηνία
20 DATE$="6/15/92" 'Θέτει ημ/νία για το σύστημα.
```

DEF FN

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Ορίζει μία συνάρτηση με όνομα και λειτουργία που καθορίζονται από τον χρήστη.
Σύνταξη: DEF FN όνομα συνάρτησης [(arg1,arg2,..argN)]=παράσταση
Παρατήρηση: Η εντολή DEF FN μας επιτρέπει να ορίζουμε συναρτήσεις δικές μας με τον περιορισμό οτι όλες οι δηλώσεις πρέπει να καθορίζονται σε μία γραμμή BASIC. Τα arg1,arg2...argN είναι ονόματα μεταβλητών όπου κάθε φορά που θα καλούμε την συνάρτηση θα μεταβιβάζουμε κάποιες τιμές στις μεταβλητές αυτές. Οι τιμές αυτές πρέπει να είναι ίδιου τύπου με τις μεταβλητές τις συνάρτησης όπως επίσης και το πλήθος των τιμών που θα περάσουμε, να συμφωνεί με το πλήθος των μεταβλητών. Στη παράσταση γράφουμε την πράξη που θα γίνει και το αποτέλεσμα αυτής της πράξης επιστρέφεται στο όνομα της συνάρτησης.
Παράδειγμα:

```
10 DEF FNEMBAD(X,Y)=(X*Y)/2
20 INPUT "ΔΩΣΕ ΤΗΝ ΒΑΣΗ ΚΑΙ ΤΟ ΥΨΟΣ ΤΡΙΓΩΝΟΥ";A,B
30 PRINT "ΤΟ ΕΜΒΑΔΟΝ ΤΟΥ ΤΡΙΓΩΝΟΥ ΕΙΝΑΙ:"FNEMBAD(A,B)
```

DEFINT

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Προσδιορίζει ακέραιες μεταβλητές.
Σύνταξη: DEFINT γράμμα1,γράμμα2..γράμμαΝ ή γράμμα1-γράμμα2
Παρατήρηση: Με την εντολή DEFINT ορίζουμε ποιές μεταβλητές (βάσει του ονόματός τους) θα είναι ακέραιες. Για παράδειγμα αν δίναμε "10 DEFINT A,X" θα σήμαινε οτι όσων μεταβλητών το όνομα αρχίζει από το γράμμα Α ή το γράμμα Χ θα είναι ακέραιες. Επίσης μπορούμε να ορίσουμε και κάποιο εύρος γραμμάτων δίνοντας για παράδειγμα: "10 DEFINT A-D". Εδω δηλώνουμε ακέραιες όσες μεταβλητές αρχίζουν από τα γράμματα A, B, C και D.
Παράδειγμα:

```
10 DEFINT M,N
20 M=534
30 N=1250
```

Οπως έχουμε δηλώσεις για ακεραίους με την DEFINT έτσι έχουμε καιδηλώσεις για μεταβλητές δεκαδικές απλής ακρίβειας με την DEFSNG, δεκαδικές διπλής ακρίβειας με την DEFDBL και για αλφαριθμητικά με την DEFSTR. Οτι ισχύει για την DEFINT που περιγράψαμε παραπάνω ισχύει και για τις υπόλοιπες εντολές. Για το λόγο αυτό δεν θα τις αναλύσουμε.

DIM

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Ορισμός πίνακα
Σύνταξη: DIM όνομα μεταβλητής (διαστάσεις)
Παρατήρηση: Για τον ορισμό πινάκων έχουμε μιλήσει αναλυτικά σεπροηγούμενο άρθρο.
Παράδειγμα:

```
10 DIM PINAKAS(12)
20 FOR X=1 T0 12
30 PINAKAS(X)=X*5
40 NEXT X
```

END

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Τερματίζει το πρόγραμμα που εκτε[illegible]αι.
Σύνταξη: END
Παρατήρηση: Η εντολή END είναι σε όλους μας γνωστή. Το μόνο πουθα πούμε είναι οτι η END διαφέρει από την STOPγιατί με το τέλος του προγράμματος κλείνει όλα τα αρχεία ενώ με την STOP πρέπει να έχουμε προβλέψει να τα κλείσουμε εμείς.

EOF

Είδος: Συνάρτηση
Λειτουργία: Επιστρέφει κάποιο κωδικό για ένδειξη τέλους αρχείου.
Σύνταξη: EOF(κανάλι αρχείου)
Παρατήρηση: Η συνάρτηση EOF() επιστρέφει τιμή -1 αν βρισκόμαστε στο τέλος του αρχείου αλλιώς δίνει τιμή 0.
Παράδειγμα:

```
IF NOT EOF(1) THEN PRINT "ΤΕΛΟΣ ΑΡΧΕΙΟΥ"
```

FIX

Είδος: Συνάρτηση
Λειτουργία: Κάνει περικοπή των δεκαδικών ψηφίων ενός αριθμού.
Σύνταξη: FIX(αριθμός ή μεταβλητή)
Παρατήρηση: Η FIX δεν κάνει στρογγυλοποίηση αλλά απλά κόβει τα δεκαδικά ψηφία του αριθμού που παίρνει σαν παράμετρο.
Παράδειγμα:

```
10 X=FIX(14.833)
20 PRINT X 'Θα τυπώσει τον αριθμό 14'
```

FOR - NEXT

Είδος: Εντολές
Λειτουργία: Ορίζουμε μία επαναληπτική διαδικασία.
Σύνταξη:

```
FOR μεταβλητή=X το Z [STEP N]
εντολή1
εντολή2
.
.
.
εντολήΝ
NEXT μεταβλητή
```

Παρατήρηση: Με τις εντολές FOR και NEXT ορίζουμε μία επαναληπτική διαδικασία με καθορισμένο αριθμό επαναλήψεων. Η NEXT δηλώνει το τέλος των εντολών που θα επαναλαμβάνονται. Η δήλωση STEP είναι προαιρετική και ορίζουμε το βήμα που θα αυξάνεται η μεταβλητή στο FOR (defaul



είναι 1). Τα Χ και Ζ είναι η αρχική και τελική τιμή της μεταβλητής αντίστοιχα (από Χ εως Ζ).

Παράδειγμα:

```
10 FOR X=1 TO 10
20 PRINT X
30 PRINT X*X
40 NEXT X
```

GET

Είδος: Εντολή

Λειτουργία: Διαβάζει ένα record από ένα random αρχείο.

Σύνταξη: GET# αριθμός καναλιού, αριθμός record

Παρατήρηση: Με την GET μπορούμε να διαβάζουμε records μόνο από random αρχεία και όχι από σειριακά. Ο αριθμός καναλιού είναι ο ίδιος με τον αριθμό που βάλαμε στην εντολή OPEN όταν το ανοίξαμε.

Παράδειγμα:

```
10 OPEN "USER.DAT" AS #1 LEN=20
20 GET 1,5
```

GOTO

Είδος: Εντολή

Λειτουργία: Αλλάζει την ροή της εκτέλεσης του προγράμματος.

Σύνταξη: GOTO αριθμός γραμμής

Παρατήρηση: Με την GOTO μπορούμε να μεταφερόμαστε σε οποιαδήποτε γραμμή του προγράματος μας και η εκτέλεση να συνεχίζεται από εκείνη την εντολή.

Παράδειγμα:

```
10 PRINT "USER 26"
20 GOTO 40
30 PRINT "Η ΓΡΑΜΜΗ ΑΥΤΗ ΔΕΝ ΘΑ ΤΥΠΩΘΕΙ
   ΠΟΤΕ!!!"
40 END
```

IF

Είδος: Εντολή

Λειτουργία: Ελέγχει κάποια συνθήκη.

Σύνταξη: IF συνθήκη THEN εντολή ELSE εντολή

Παρατήρηση: Με την IF μπορούμε να ελέγχουμε αν αληθεύει ή όχι μία συνθήκη που ορίζουμε. Αν αληθεύει τότε εκτελούνται οι εντολές που ακολουθούνται από το THEN, αν οχι εκτελούνται οι εντολές που βρίσκονται μετά το ELSE. Το ELSE είναι και προαιρετικό.

Παράδειγμα:

```
10 X=30
20 INPUT "ΔΩΣΕ ΕΝΑΝ ΑΡΙΘΜΟ:";Y
30 IF X=Y THEN PRINT "ΕΔΩΣΕΣ 30" ELSE
   PRINT "ΔΕΝ ΕΔΩΣΕΣ 30"
```

INKEY$

Είδος: Συνάρτηση

Λειτουργία: Διάβασμα κάποιου πλήκτρου χωρίς αναμονή.

Σύνταξη: X$=INKEY$

Παρατήρηση: Η INKEY$ διαβάζει μόνο έναν χαρακτήρα από το πληκτρολόγιο και επιστρέφει την ASCII τιμή του στη μεταβλητή που γράφουμε αριστερά. Προσοχή μόνο γιατί η INKEY$ δεν περιμένει να πατηθεί το πλήκτρο για να συνεχίσει η ροή του προγράμματος (όπως η INPUT).Σε περίπτωση που πατηθεί κάποιο function key όπως το "F1" η INKEY$ θα γυρίσει στην μεταβλητή δύο κωδικούς. Ο πρώτος θα είναι ο κωδικός ανίχνευσης (δηλώνει οτι πατήθηκε function key) και ο δεύτερος ο κωδικός του πλήκτρου. Στο παράδειγμα που ακολουθεί το πρόγραμμα περιμένει να πατηθεί κάποιο πλήκτρο για να συνεχίσει η εκτέλεση. Προσέξτε οτι αν δεν πατηθεί κανένα πλήκτρο η INKEY$ επιστρέφει το null χαρακτήρα ("").

Παράδειγμα:

```
10 X$=INKEY$
20 IF X$="" THEN GOTO 10
```

INPUT

Είδος: Εντολή

Λειτουργία: Εισαγωγή δεδομένων από το πληκτρολόγιο

Σύνταξη: INPUT ["μήνυμα";] μεταβλητή-1,μεταβλητή-2,..,μεταβλητή-N

Παρατήρηση: Με την INPUT τα δεδομένα που εισάγουμε μεταβιβάζονται στις μεταβλητές που ακολουθούνται από την εντολή. Μετά την εισαγωγή των δεδομένων απαραίτητα πατάμε ENTER για να δηλώσουμε το τέλος της εισαγωγής. Αυτό ισχύει για κάθε μεταβλητή στην οποία θα εισάγουμε δεδομένα. Τον χαρακτήρα "?" που εμφανίζεται με την INPUT μπορούμε να τον αποφύγουμε εαν αντί του χαρακτήρα ";" μετά το μήνυμα βάλουμε τον χαρακτήρα ",".

Παράδειγμα:

```
10 INPUT "ΔΩΣΕ 3 ΤΙΜΕΣ", A, B, C
20 PRINT "ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΟΥ ΕΔΩΣΕΣ ΕΙΝΑΙ:";A;B;C
```

LEN

Είδος: Συνάρτηση

Λειτουργία: Δίνει το μήκος ενός string

Σύναξη: X=LEN(Y$)

Παρατήρηση: Η LEN μάς επιστρέφει το πλήθος των χαρακτήρων που περιέχει ένα string.

Παράδειγμα:

```
10 Y$="USER"
20 X=LEN(Y$)
30 PRINT X   'Τυπώνει 4'
```

LET

Είδος: Εντολή

Λειτουργία: Εναποθέτει δεδομένα σε μία μεταβλητή

Σύνταξη: LET μεταβλητή=δεδομένα

Παρατήρηση: Η εναπόθεση δεδομένων σε κάποιες μεταβλητές δεν προυποθέτει απαραίτητα την LET. Μπορούμε κατευθείαν να δώσουμε τιμές γράφοντας την μεταβλητή και την τιμή (πχ A=10).

Παράδειγμα:

```
10 LET A=10
20 LET B=300
```

Επειδή όμως ο χώρος μας τελείωσε, θα συνεχίσουμε την ανάλυση των υπόλοιπων εντολών που έμειναν στο επόμενο τεύχος. Ως τότε για όποια απορία έχετε με την BASIC, μπορείτε να γράψετε στην διεύθυνση του περιοδικού.

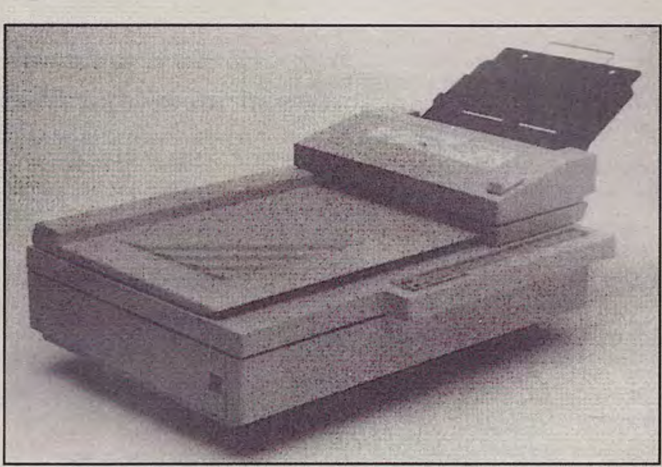
ΤΟΥ **Β. ΣΑΜΙΟΥ**

Μ Ε Ρ Ο Σ 5

Στο πρώτο μέρος της στήλης, είπαμε οτι ένα υπολογιστικό σύστημα διακρίνεται από τρία βασικά μέρη, την είσοδο, την επεξεργασία και την έξοδο. Εμείς αυτό το μήνα θα ασχοληθούμε και θα σας παρουσιάσουμε τις σημαντικότερες μονάδες εισόδου-εξόδου αλλά και τις μονάδες εκείνες που δεν συναντάμε καθημερινά. Θα σταθούμε ιδιαίτερα στους εκτυπωτές, όπου θα τους αναλύσουμε και θα σας παρουσιάσουμε όλα τους τα είδη. Ας τα δούμε όμως όλα ένα-ένα. Οι μονάδες εισόδου είναι υπεύθυνες για την εισαγωγή των δεδομένων καθώς και την μετατροπή των δεδομένων αυτών σε γλώσσα κατανοητή για τον υπολογιστή (δυαδικό σύστημα). Γενικά, μονάδα εισόδου χαρακτηρίζεται οποιαδήποτε συσκευή με την οποία μπορούμε να περάσουμε πληροφορίες στον υπολογιστή για να τις επεξεργαστεί.

Μονάδες εισόδου





Η κυριότερη μονάδα εισόδου είναι το πληκτρολόγιο. Το πληκτρολόγιο μετατρέπει τον κάθε χαρακτήρα σε "σήματα" ώστε να κατανοηθούν από τον υπολογιστή και να επεξεργαστούν αναλόγως. Εκτός από το πληκτρολόγιο που είναι η στάνταρ μονάδα εισαγωγής δεδομένων μπορούμε να κάνουμε εισαγωγή και με άλλες περιφερειακές μονάδες όπως το mouse, το lightpen ή ακόμα και με το joystick. Παράλληλα μ' αυτές τις περιφερειακές μονάδες που πάνω κάτω όλοι τις γνωρίζετε, υπάρχουν κάποιες λιγότερο γνωστές και αρκετά εξειδικευμένες. Σε αυτή την κατηγορία ανήκει και tobar code.

Σε ορισμένα πολυκαταστήματα που η εισαγωγή των δεδομένων απαιτείται να γίνεται ταχύτατα, χρησιμοποιείται το bar code για αναγνώριση των χαρακτηριστικών κάθε προιόντος (τα χαρακτηριστικά βρίσκονται πάνω στα προιόντα με μορφή ραβδώσεων μεταβλητού πάχους).

Αξίζει επίσης να αναφέρουμε τους οπτικούς αναγνώστες (optical readers) που χρησιμοποιούνται για την ανάγνωση κειμένων καθώς και τους αναγνωριστές φωνής (voice recognizers), το πιο εξελιγμένο σύστημα εισαγωγής δεδομένων αυτή τη στιγμή, μέσω των οποίων η εισαγωγή των δεδομένων γίνεται με ομιλία από τον χρήστη! Βέβαια αυτό το σύστημα δεν πρόκειται να το συναντήσετε γιατί πριν από μερικά χρόνια βρισκόταν ακόμα σε πειραματικό στάδιο και ακόμα και τώρα δεν έχει τελειοποιηθεί και βρίσκεται σε εξέλιξη. Μια ακόμα μονάδα εισόδου, η οποία είναι τώρα προσιτή για τον μέσο χρήστη, από άποψη χρημάτων, είναι το scanner.

Τα scanners χρησιμοποιούνται για μεταφορά φωτογραφιών και εικόνων στον υπολογιστή για επεξεργασία. Ανάμεσα στους οπτικούς αναγνώστες και τα scanners συχνά δημιουργείται μία σύγχυση. Οι μεν οπτικοί αναγνώστες διαβάζουν τις πληροφορίες (γράμματα ή σύμβολα) ενός κειμένου σαν χαρακτήρες ενώ τα scanners αποτυπώνουν ένα κείμενο σαν μία φωτογραφία χωρίς να είναι σε θέση να ξεχωρίσουν τον κάθε χαρακτήρα.

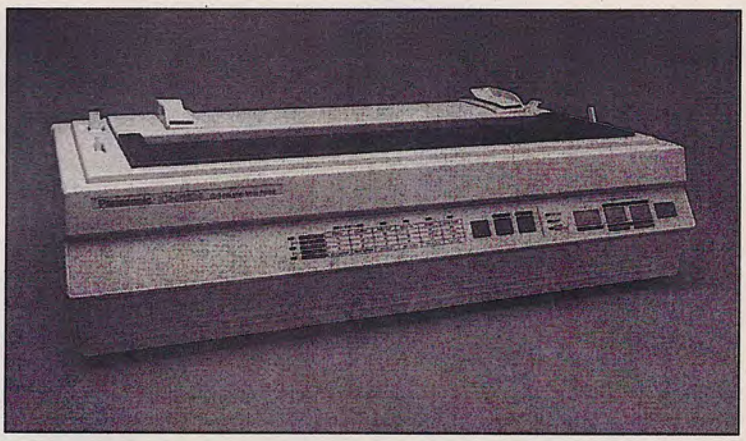
Μονάδες εξόδου

Οι μονάδες εξόδου είναι υπεύθυνες για την παρουσίαση των αποτελεσμάτων που προκύπτουν μετά την επεξεργασία των δεδομένων. Η οθόνη είναι η βασική μονάδα εξόδου και συνοδεύει κάθε υπολογιστή. Οι οθόνες διακρίνονται ανάλογα με τα χρώματα που μπορούν να παραστήσουν σε μονόχρωμες και έγχρωμες και στην ανάλυση που μπορούν να μας προσφέρουν.

Στο προηγούμενο τεύχος μιλήσαμε εκτενέστερα για τις οθόνες γι'αυτό στο τεύχος που κρατάτε δεν θα ασχοληθούμε μαζί τους. Αξίζει μόνο να σημειώσουμε οτι η οθόνη είναι η μονάδα εκείνη για την οποία οι περισσότεροι χρήστες επενδύουν πιο πολλά χρήματα από οποιαδήποτε άλλο περιφερειακό. Στις μονάδες εξόδου συγκαταλέγονται και οι σχεδιογράφοι (plotters) που είναι ένα είδος εκτυπωτών. Μπορούν και εκτυπώνουν με μεγάλη ακρίβεια σχέδια και εξειδικευμένες γραφικές παραστάσεις (όπως τα σχέδια των μηχανικών, των αρχιτεκτόνων κλπ). Επίσης οι plotters παρέχουν την δυνατότητα να γίνουν οι εκτυπώσεις μας σε μεγάλων διαστάσεων χαρτιά. Σαν κύρια μονάδα εξόδου μετά την οθόνη θεωρείται και ο εκτυπωτής.



Οι εκτυπωτές έχουν γίνει απαραίτητο εργαλείο για τους χρήστες και χρησιμοποιούνται ακόμα και για επαγγελματική χρήση. Οι εκτυπωτές χωρίζονται σε τρείς μεγάλες κατηγορίες ανάλογα με τον τρόπο εκτύπωσης που χρησιμοποιούν. Οι συνηθέστεροι εκτυπωτές είναι οι λεγόμενοι dot matrix, όπου η εκτύπωση χαρακτήρων γίνεται με ακίδες.



Ο αριθμός των ακίδων που μπορούν να βρεθούν σ' έναν εκτυπωτή dot matrix είναι εννέα ή εικοσιτέσσερις (υπάρχουν και με δεκαοκτώ αλλά είναι λίγοι). Οι ακίδες ανάλογα με τον χαρακτήρα που έχουν να εκτυπώσουν παίρνουν και το ανάλογο σχηματισμό. Βέβαια η ποιότητα εκτύπωσης με εκτυπωτή εικοσιτεσσάρων ακίδων είναι σαφώς ανώτερηαπό την εκτύπωση ενός με εννέα ακίδες. Αν παρατηρήσετε προσεκτικά τους χαρακτήρες που έχουν εκτυπωθεί πάνω στο χαρτί από έναν εκτυπωτή εννέα ακίδων, θα δείτε οτι οι χαρακτήρες έχουν σχηματιστεί από τελείες πολύ μικρού μεγέθους. Η κεφαλή αυτών των εκτυπωτών κινείται από αριστερά στα δεξιά και οι ακίδες χτυπάνε την μελανοταινία που υπάρχει, πάνω στο χαρτί. Οσον αφορά την έγχρωμη εκτύπωση τώρα, μπορεί με μία αλλαγή της μελανοταινίας του εκτυπωτή να εκτυπώνουμε και χρώματα ακόμα (η ποιότητα είναι βέβαια μέτρια).

Στη δεύτερη κατηγορία εκτυπωτών ανήκουν οι εκτυπωτές ψεκασμού (inkjet). Οι εκτυπωτές αυτοί έρχονται να αντικαταστήσουν τις ακίδες χρησιμοποιώντας ένα σύστημα "ψεκασμού". Με το σύστημα αυτό η εκτύπωση επιτυγχάνεται με μία κεφαλή η οποία κινείται αριστερά δεξιά και "εκτοξεύει" μελάνι. Η κεφαλή αποτελείται από ένα δοχείο με μελάνι και μικρές τρυπίτσες απ'όπου ψεκάζεται το μελάνι με ελεγχόμενο τρόπο.

Τέλος έχουμε και το είδος των εκτυπωτών laser οι οποίοι αποτελούν αυτή τη στιγμή τη ναυαρχίδα των εκτυπωτών και από άποψη ποιότητας αλλά και από άποψη τιμής. Οι εκτυπωτές αυτοί χρησιμοποιούν laser (αυτός είναι και ο λόγος για την τρομερή ποιότητα εκτύπωσης) για την αποτύπωση της σελίδας που γίνεται πάνω σε έναν κύλινδρο για να περάσει μετά το λευκό χαρτί που θα αποτυπωθούν πάνω του οι πληροφορίες. Τέτοιους εκτυπωτές του συναντάμε κυρίως σε εφαρμογές DTP, που απαιτούν άψογη ποιότητα εκτύπωσης.

Πλεονεκτήματα - Μειονεκτήματα

Ξεκινώντας από τους εκτυπωτές ακίδων τα μειονεκτήματα που παρατηρούμε είναι εμφανή. Απαίσιος θόρυβος (σίγουρα θα έχετε ακούσει έναν dot marix εν δράση, ακούγεται από μακριά) που ακόμα και με το καπάκι που διαθέτουν ο θόρυβος ίσα που μετριάζεται, ενώ η ποιότητα εκτύπωσης βρίσκεται σε μέτρια επίπεδα.

Το κύριο πλεονέκτημα που τους συνοδεύει είναι η χαμηλή τους τιμή. Οι εκτυπωτές ψεκασμού από την άλλη, έχουν καλή ποιότητα εκτύπωσης χωρίς θόρυβο (επιτέλους) αλλά σαν αντάλαγμα το κόστος τους ανεβαίνει σημαντικά.

Τέλος οι laser κοστίζουν πανάκριβα μεν, αλλά η εκτύπωση που προσφέρουν είναι αντάξια των χρημάτων σας.

Για το θέμα του θορύβου δεν γίνεται λόγος (είναιανύπαρκτος) ενώ είναι οι ταχύτεροι από τους υπόλοιπους.

ΟΡΟΛΟΓΙΑ

OPTICAL READER:
Οπτικός αναγνώστης κειμένου

BAR CODE:
Γραμμωτός κώδικας

PLOTTERS:
Σχεδιογράφος

DOT MATRIX PRINTER:
Εκτυπωτής ακίδων

DTP SYSTEM:
DeskTop Publishing System - Επιτραπέζιο Εκδοτικό Σύστημα

INKJET PRINTER:
Εκτυπωτής ψεκασμού



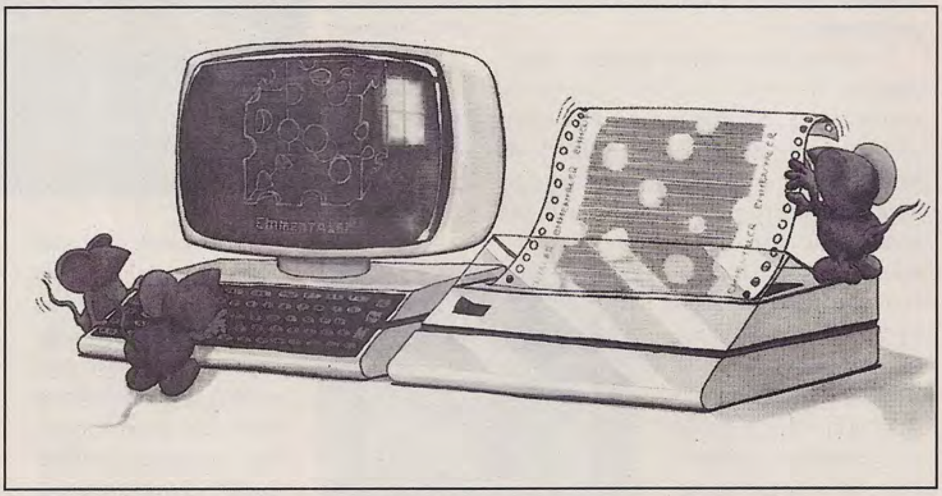
BIG TROUBLE

Φίλοι μου, είναι ο πέμπτος μήνας που είμαστε μαζί, τα γράμματα που δέχεται η στήλη έχουν από καιρό ξεπεράσει τα 1000 κι αφήστε τον Αιδίνη να χορεύει με τα bytes του.

Επειδή, όπως πολλές φορές έχω πεί "έχω τα μέσα" στον Αρχισυντάκτη, μή φοβάστε τίποτα γιατί ούτε τον Κροντηρά άφησα να αποκαλύψει την ταυτότητά μου (θα χανόταν η μαγεία, έτσι δεν είναι;) ούτε κάποιο κακό πλάσμα που ήθελε να μου ξανακάνει τη στήλη μισή τα κατάφερε!

Αναγνώστης του μήνα είναι ο Αρης Βαφειάδης από την Ανω Ηλιούπολη που έστειλε μια κάρτα αχτύπητη! Ελπίζω κάποια φορά να είσαι ο τυχερός, Αρη!

Ετσι προχωράω ακάθεκτος και πάντα με τη δική σας συμπαράσταση, για νέους προβληματισμούς και σπαζοκεφαλιές. Πριν απ'όλα όμως χρωστάω κάτι: το δώρο μου αυτό τον μήνα πήγε στον **Περικλή Χατζηαθανασίου** από τον Πειραιά που, όπως και πολλοί άλλοι, βρήκε την -σχετικά εύκολη- απάντηση στο πρόβλημα του τεύχους 24. Ο Κώστας αρκεί να τραβήξει 3 φορές, γιατί τότε θα έχει οπωσδήποτε στα χέρια του τουλάχιστον 2 άσπρες ή 2 μαύρες κάλτσες, δηλαδή ένα ζευγάρι!



Εκεί όμως που τα βρήκατε σκούρα είναι με τα παλίνδρομα. Λίγα μέχρι στιγμής τα γράμματα, αλλά όσα ήρθαν είναι αρκετά καλά. Τί πάθατε; Σκούριασε το μυαλουδάκι σας ή βαριέστε; Εγώ δεν πιστεύω οτι συμβαίνει ούτε το ένα ούτε το άλλο. Μην κάθεστε λοιπόν, ασχοληθείτε και απαντήστε, γιατί νά που πλάκωσε ήδη και το καινούριο πρόβλημα: **"Πόσοι είναι οι αριθμοί;"** Σας κούφανα; Ε, αυτό ήθελα κι εγώ! Και περιμένω να δώ ποιοί θα καταφέρουν αν βρούν άκρη με την ερώτηση αυτή. Πάντως, αν δεν έχετε καλές απαντήσεις, στείλτε τουλάχιστον καλές κάρτες!

Ο Τριανταδυάμπιτος

Τα γράμματά σας στη διεύθυνση:
Περιοδικό USER
Σπάρτης 75, Χαιδάρι
12461 ΑΘΗΝΑ
Για τη στήλη "Big Trouble"

Let's talk, big troublers

Ας δούμε τώρα ποιοί φίλοι της στήλης ξεχώρισαν αυτό το μήνα.

• Ευχαριστίες στους: **Βούλγαρη Απόλλωνα** από τη Μύκονο, **Ηλία** και **Φωτεινή Παναγιωτίδη** από το Κερατσίνι, **Μανουσόπουλο Πολυχρόνη** από την Αθήνα και **Μίγγο Μιχάλη** από την Ηλιούπολη,για τα πιο ωραία καρτ-ποστάλ.

• Θερμό ευχαριστώ για τα πολύ καλά λόγια στους: **Κυριαζή Ηλία** από την Καλλιθέα, **Λούβαρη Μιχάλη** από τον Πειραιά, **Μπασαγιάννη Γιώργο** από τα Γρεβενά και **Στεφανίδη Στέφανο** από την Κατερίνη.

• Φοβερό το γράμμα αλλά και η κάρτα του **Σπύρου Βάδεν** από το Γαλάτσι. Ευχαριστώ!

• Ξεχωριστή αναφορά οφείλω και στον **Λάζαρο Γονίδη** από το Περιστέρι (ίσως το καλύτερο γράμμα).

• Τον τίτλο του πιο φανατικού και ένθερμου οπαδού της στήλης, προσπαθεί να κατακτήσει ο **Σταμάτης Ριζάκης** από τον Πειραιά.

• **Νεκτάριο Κυριακίδη** (Εδεσσα): Ευχαριστώ για την αγάπη σου!

• **Γιάννη Γεωργακάκη:** Ομορφα τα λόγια σου και ακόμα πιο όμορφη η κάρτα από την μακρινή Στοκχόλμη.

Το σκίτσο έστειλε ο αναγνώστης Αλέξης Πρεκοτές από τα Τρίκαλα.



ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Α Π Ρ Ι Λ Ι Ο Υ



Και τώρα αυτό που όλοι περιμένατε: από τα 7.524.812 γράμματα που πήρε ο κ.Αιδίνης, αφαίρεσε τα 12.928.314 που είχαν λάθος απαντήσεις κι έτσι έμειναν 1.098.627, από τα οποία κληρώθηκαν 24 τυχερά που είναι τα εξής:

Δώρο 1ο: ....Γρηγορόπουλος Παναγιώτης, Αθήνα
" 2ο: ....Γάγκος Ευάγγελος, Παλαιό Φάληρο
" 3ο: ....Πλατσιδάκης Βαγγέλης, Μπραχάμι
" 4ο: ....Αλεξάνδρου Θεόδωρος, Αθήνα
" 5ο: ....Λειβάδαρος Κώστας, Νέα Σμύρνη
" 6ο: ....Θεοφανόπουλος Μάριος, Νέο Ηράκλειο
" 7ο: ....Ντάλτας Αλέξανδρος, Κέρκυρα
" 8ο: ....Γκάβρανιτζ Ανδρέας, Πάτρα
" 9ο: ....Σεκέρογλου Μάκης, Δίστομο
" 10ο: ....Καραμέτος Δημήτρης, Κυψέλη
" 11ο: ....Αθανασόπουλος Δημήτρης, Ηλιούπολη
" 12ο: ....Γιαννακόπουλος Τριαντάφυλλος, Λάρισα
" 13ο: ....Κατσιώνης Μπάμπης, Χολαργός
" 14ο: ....Τεκιρδάλης Γιώργος, Θεσσαλονίκη
" 15ο: ....Οικονομόπουλος Γιάννης, Αθήνα
" 16ο: ....Κουρτάλης Θανάσης, Νέα Λιόσια
" 17ο: ....Τσίρκας Γιάννης, Μοσχάτο
" 18ο: ....Μουρτζούκος Μωυσής, Ελευσίνα
" 19ο: ....Γουλιέλμος Αλέξης, Πειραιάς
" 20ο: ....Βρατσίστας Πέτρος, Πύλη
" 21ο: ....Αποστολόπουλος Γιώργος, Βύρωνας
" 22ο: ....Βάγγαλης Λεωνίδας, Αθήνα
" 23ο: ....Ηλιάδης Βασίλης, Θεσσαλονίκη
" 24ο: ....Δημητρέλης Κώστας, Πατήσια

ΟΥΦ! ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΑΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΟΥΝ ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΑΛΑΒΟΥΝ ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΟΥΣ. ΟΣΟΙ ΔΕΝ ΤΑ ΘΕΛΟΥΝ ΑΣ Τ'ΑΦΗΣΟΥΝ ΣΑΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΤΟΥΣ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΤΟΥ USER (ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΕΙΤΕ, ΚΑΛΗ Η ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ)! ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΜΗ ΝΙΚΗΤΕΣ, ΑΣ ΣΥΝΕΧΙΣΟΥΝ ΤΗΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ, ΠΟΥ ΑΞΙΖΕΙ -ΠΙΣΤΕΥΟΥΜΕ- ΤΟΝ ΚΟΠΟ. Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ SUMMER '92 ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ 94!!

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ;

* Βεβαιωθείτε οτι ακολουθήσατε βήμα προς βήμα τις οδηγίες.

* Αν εξακολουθείτε να δυσκολεύεστε, τηλεφωνήστε στο περιοδικό (τηλ. 5820399, ώρες 10-2) για να σας βοηθήσουμε.

* Αν και πάλι έχετε πρόβλημα, δεν σας μένει παρά να στείλετε τη δισκέτα σας στο USER (Σπάρτης 75, 12461 ΧΑΙΔΑΡΙ, ΑΘΗΝΑ) για να σας στείλουμε μια σωστή ή (αν σας βολεύει) να περάσετε από τα γραφεία μας για άμεση αντικατάσταση.

Καταλαβαίνουμε οτι η διαδικασία αυτή είναι κουραστική, αλλά είναι αναπόφευκτη. Κάθε μήνα παράγουμε πολλές χιλιάδες δισκέτες και είναι σίγουρο οτι κάποιες απ'αυτές θα έχουν πρόβλημα. Εμείς από την πλευρά μας προσπαθούμε να περιορίσουμε στο ελάχιστο τις απώλειες!

ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΕΝΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΡΟΣΦΕΡΕ



Στο δισέλιδο αυτό θα βρείτε μια σύντομη περιγραφή του περιεχομένου της δισκέτας, καθώς και οδηγίες για τον τρόποενεργοποίησης και λειτουργίας των προγραμμάτων. Ετσι, οι πιο αρχάριοι χρήστες που δεν γνωρίζουν ακόμα καλά τον χειρισμό του υπολογιστή τους, θα μπορέσουν να αξιοποιήσουν αμέσως την δισκέτα τους!
ΠΡΟΣΟΧΗ: Εκείνο που πρέπει να θυμάστε πάντα είναι οτι για κανένα λόγοδεν πρέπει να επιχειρήσετε να γράψετε στη δισκέτα αυτή, γιατί θα καταστραφούν όλα τα περιεχόμενά της! Αυτό οφείλεται σε τεχνικούς λόγους και σας συνιστούμε να κάνετε αμέσως ένα αντίγραφο της δισκέτας (σε άλλη δισκέτα ή σκληρό δίσκο) και να εργάζεστε με το αντίγραφο, κρατώντας την πρωτότυπη άθικτη και ασφαλή στο αρχείο σας. Επίσης, πρέπει πάντοτε να έχετε τη δισκέτα (και το αντίγραφο) προστατευμένα από εγγραφή (write protected). Ακόμη σας προειδοποιούμε να μην επιχειρήσετε disk-to-disk copy, αλλά να αντιγράψετε αρχείο προς αρχείο με τη χρήση RAM disk (ή της εντολής xcopy στο PC).

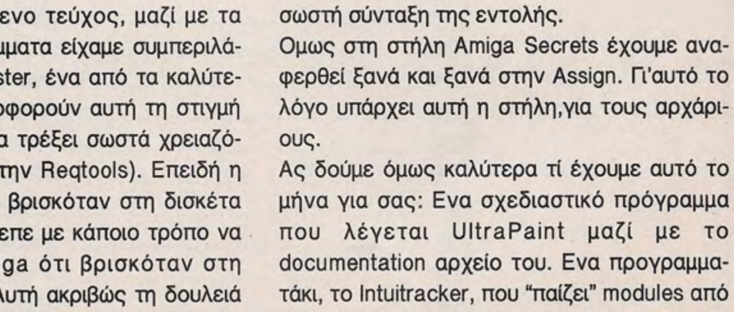
ΤΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟ USER DISK 26

ΟΙ AMIGA USERS

Στο προηγούμενο τεύχος, μαζί με τα άλλα προγράμματα είχαμε συμπεριλάβει το Filemaster, ένα από τα καλύτερα utilities που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή για την Amiga. Για να τρέξει σωστά χρειαζόταν μια βιβλιοθήκη (την Reqtools). Επειδή η βιβλιοθήκη αυτή δεν βρισκόταν στη δισκέτα του Workbench, έπρεπε με κάποιο τρόπο να δείξουμε στην Amiga ότι βρισκόταν στη δισκέτα του USER. Αυτή ακριβώς τη δουλειά έκανε η εντολή Assign. Το τι έγινε στα γραφεία του περιοδικού δεν περιγράφεται. Ολοι νόμιζαν ότι δεν υπήρχε κενό μεταξύ του LIBS: και του USER25. Σ'αυτό το σημείο ίσως φταίμε και εμείς που δεν αφήσαμε πολλά κενά ώστε να φαίνεται καθαρά η σωστή σύνταξη της εντολής.

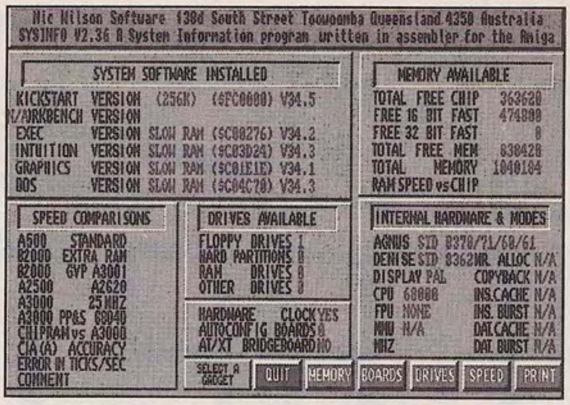
Ομως στη στήλη Amiga Secrets έχουμε αναφερθεί ξανά και ξανά στην Assign. Γι'αυτό το λόγο υπάρχει αυτή η στήλη,για τους αρχάριους.

Ας δούμε όμως καλύτερα τί έχουμε αυτό το μήνα για σας: Ενα σχεδιαστικό πρόγραμμα που λέγεται UltraPaint μαζί με το documentation αρχείο του. Ενα προγραμματάκι, το Intuitracker, που "παίζει" modules από soundtracker στο workbench και ένα puzzle game, το PicPuz, που δουλεύει ΜΟΝΟ με 0.5

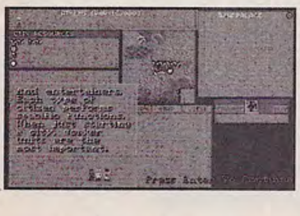


MB. Για το λόγο αυτό βάλαμε ένα αρχειάκι στο directory του, που αναλαμβάνει να "μειώσει" τη μνήμη. Για να λειτουργήσει το PicPuz πρέπει ΠΡΩΤΑ να τρέξετε το NoFastMem και ΜΕΤΑ να τρέξετε το κυρίως πρόγραμμα.

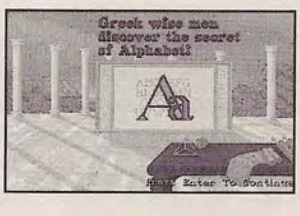
Το τέταρτο και τελευταίο πρόγραμμα, είναι το Sysinfo που σας δίνει πληροφορίες για την κατάσταση της Amiga σας. Στο test ταχύτητας πέφτει έξω κατά 0.01Mhz(!) αλλά κατά τα λοιπά είναι πολύ καλό. Αν έχετε ένα μόνο drive θα σας ζητήσει να βάλετε τη δισκέτα με την οποία ξεκινήσατε. Μην ανησυχήσετε και πατήστε CANCEL. Το πρόγραμμα έχει φορτωθεί, απλά βρίσκεται πίσω από το workbench. Για να δείτε την αρχική οθόνη του πατήστε το πρώτο από τα δύο gadgets που βρίσκονται στην πάνω δεξιά γωνία του Workbench (όπως φαίνεται στη φωτογραφία). Αν είστε από εκείνους που βιάζονται, απλά πατήστε το δεξιό Amiga key και το M.



ΟΙ PC USERS







Ενα demo του νέου μεγάλου δημιουργήματος της MICROPROSE, του CIVILIZATION και δύο ακόμα utilities περιέχει η PC-περιοχή της δισκέτας μας αυτό το μήνα.

Οι PC USERS για να απολαύσουν το demo θα πρέπει να το αποσυμπιέσουν πληκτρολογώντας INSTALL και δίπλα το drive που θέλουν να γίνει η αποσυμπίεση. Προσοχή μόνο γιατί θα χρειαστείτε δισκέτες με χωρητικότητα 1.2 για 5.25 ή 1.4 για 3.5 δισκέτες. Αν για παράδειγμα θέλετε η αποσυμπίεση να γίνει στο drive B: τότε πληκτρολογήστε install b ομοίως και για τα υπόλοιπα drive (πχ. install c ή install a). Οσοι έχουν μόνο ένα drive θα πρέπει να κάνουν τα εξής:

A>COPY USER26.EXE B:
A>USER26

Αφού κάνετε την αποσυμπίεση, για να το τρέξετε πληκτρολογήστε:
GIVGUIDE

Το CIVILISATION σας αφήνει να εξομοιώσετε έναν ολόκληρο πολιτισμό (όπως λέει και το όνομά του) και φέρει την υπογραφή του Sid Meier. Περισσότερα όμως στην οθόνη σας αλλά και στο Mega Review του επόμενου τεύχους!Τα δύο άλλα προγράμματα (NT.EXE και SUMMARY.EXE) είναι δύο πολύ χρήσιμα utilities, όπως είπαμε. Το NT.EXE μας δείχνει σε bytes και σε ποσοστό το χώρο που έχουμε ελεύθερο στο δίσκο μας. Επίσης μας δείχνειτην δομή των directories που έχουμε και το τρέχον directory που βρισκόμαστε. Για να το τρέξετε δώστε, NT και δίπλα το drive για το οποίο θέλετε να σας δώσει πληροφορίες (πχ. NT B: ή NT A:). Το SUMMARY αντίθετα μας δείχνει το συνολικό χώρο του δίσκου μας ή της δισκέτας μας, τον ελεύθερο χώρο που έχει μείνει και τέλος μας παρουσιάζει τα διαθέσιμα clusters (cluster=ομαδοποίηση ενός αριθμού sectors). Και τα δύο θα σας φανούν αρκετά χρήσιμα όταν θα χρειαστεί να πάρετε ορισμένες πληροφορίες για τη δομή κάποιου δίσκου σας.

ΟΙ ST USERS

Δύο πλήρη παιχνίδια έχουμε τη φορά αυτή για τους φίλους του ST. Το FRUIT (που τρέχει σε έγχρωμη οθόνη) είναι ένας μονόχειρας ληστής με πολλά πρόσθετα εφφέ (Hold, Nudge, Gamble κλπ) που θα σας διασκεδάσει αρκετά και δεν καταντάει εκνευριστικό, όπως πολλά παιχνίδια της κατηγορίας του. Το TETRIS δεν χρειάζεται συστάσεις.

Πρόκειται για άλλη μια υλοποίηση του πασίγνωστου game, για τους οπαδούς του ασπρόμαυρου μόνιτορ.

Καλή διασκέδαση!

ΠΡΟΣΟΧΗ

Εχει διαπιστωθεί από πάρα πολλά τηλεφωνήματα, οτι ΟΛΟΙ οι χρήστες των συμβατών υπολογιστών μάρκας QUEST έχουν πρόβλημα με τη δισκέτα του περιοδικού. Για το λόγο αυτό παρακαλούμε θερμά τους χρήστες των QUEST: ΜΗΝ ΑΠΕΥΘΥΝΕΣΤΕ ΣΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΝΟΜΙΖΟΝΤΑΣ ΟΤΙ Η ΔΙΣΚΕΤΑ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΧΑΛΑΣΜΕΝΗ! Η λύση είναι να πάρετε τα αρχεία της δισκέτας του USER από κάποιο φίλο σας, αντιγράφοντάς τα ένα-ένα σε δική σας δισκέτα φορμαρισμένη στο QUEST. Λυπούμαστε αλλά το πρόβλημα δεν οφείλεται σε εμάς, αφού οι χρήστες όλων των υπόλοιπων συμβατών δεν αντιμετωπίζουν παρόμοια προβλήματα.

AMIGA SECRETS

ΤΟΥ **Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ**

Στο τεύχος αυτό θα εξηγήσουμε μερικούς όρους που συναντάμε συχνά στο χώρο της Amiga. Οσοι από εσάς είσαστε προχωρημένοι θα σας φανούν πολύ εύκολοι και ίσως αστείοι οι ορισμοί. Για τους αρχάριους όμως πιστεύω ότι είναι μια καλή αρχή στον (δύσκολο για πολλούς) κόσμο της Amiga. Οι ορολογία που δίνουμε δεν έχει σκοπό να σας λύσει μια και καλή όλες τις απορίες σας, απλά θέλουμε η Amiga να μη δείχνει τόσο εχθρική στον πρωτάρη. Οι έννοιες που αναφέρουμε ποικίλουν από τις πιο βασικές (όπως τι είναι το λειτουργικό σύστημα και το reset), μέχρι το Exec και το Intuition.

RESET: Ολοι ξέρετε σίγουρα το Reset. Ακόμα και αυτοί που παίζουν παιχνίδια. Αν τελειώσουν κάποιο παιχνίδι και θέλουν να παίξουν κάποιο άλλο δεν κλείνουν τον υπολογιστή και τον ξανανοίγουν αλλά πατάνε το μαγικό συνδιασμό πλήκτρων LA+RA+Ctrl. Αυτή η διαδικασία λέγεται reset και χοντρικά σταματάει οποιαδήποτε λειτουργία έκανε εκείνη την ώρα ο υπολογιστής και τον επαναφέρει στην αρχική του κατάσταση. Για τον άπειρο χρήστη το reset σημαίνει καθαρισμός της μνήμης από οτιδήποτε υπήρχε. Δεν είναι έτσι όμως τα πράγματα. Η Amiga ποτέ δεν καθαρίζει τη μνήμη μετά από ένα reset (εκτός κι αν έχετε Action Replay). Οι rippers που πιθανόν να έχετε ακουστά εκμεταλλεύονται αυτό το χαρακτηριστικό για να κλέψουν τα μουσικά κομμάτια που είχε το παιχνίδι ή το demo που έτρεχε πριν κάνετε reset. Επίσης οι ιοί μένουν στην μνήμη ενεργοποιημένοι περιμένοντας να δράσουν. Για να ελευθερωθεί πραγματικά η μνήμη και να σβηστεί ότι υπήρχεπροηγουμένως εκεί (εικονικά, στην ουσία μηδενίζονται η Coolcapture, kicktag και παίρνουν τις αρχικές τιμές τους τα εφτά levels των interrupts) πρέπει να γίνει HARD reset με κάποιο πρόγραμμα όπως το VDC. Φυσικά ο καλύτερος τρόπος για να καθαριστεί η μνήμη είναι να κλείσετε την Amiga από το τροφοδοτικό.

BOOTABLE DRIVE: Είναι το drive το οποίο κάνει εκκίνηση, δηλαδή φορτώνει πρώτο μετά από ένα reset. Στο νέο λειτουργικό σύστημα το drive αυτό μπορεί να αλλάξει ανάλογα με τη βούληση του χρήστη μετά από ένα reset, πατώντας ταυτόχρονα τα δύο πλήκτρα του mouse.

BOOT: Με τον όρο boot (εκκίνηση) ορίζουμε την διαδικασία κατά την οποία βάζουμε μια δισκέτα στο drive που κάνει την εκκίνηση και κάνουμε reset.

BOOTBLOCK: Κάθε δισκέτα στην Amiga έχει δύο πλευρές που η κάθε μιαχωρίζεται σε 80 tracks των 11 sectors. Τα sectors ονομάζονται και blocks.Το πρώτο block του πρώτου track διαβάζεται με το που κάνετε reset και βάζετε μια δισκέτα στο bootable drive. Για αυτό το λόγο ονομάζεται και bootblock. Οι παλαιότεροι ιοί που κυκλοφορούσαν χτύπαγαν πάντα το bootblock και επειδή αυτό ήταν το πρώτο πράγμα που διάβαζε η Amiga περνούσαν πολύ εύκολα στη μνήμη.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ: Το λειτουργικό σύστημα (operating system) είναι στην ουσία ένα πρόγραμμα το οποίο αναλαμβάνει να αξιοποιήσει το hardware του υπολογιστή και να συνδιάσει τουςδιάφορους πόρους (resources), περιφερειακά, οθόνες, πληκτρολόγια, drives. Αν δεν υπήρχε το λειτουργικό σύστημα ο χρήστης δε θα μπορούσε να κάνει σχεδόν τίποτα, ενώ ο προγραμματισμός και ο χειρισμός της Amiga θα ήταν παρόμοιος με αυτόν των Shoot em up παιχνιδιών. Με τη χρήση του λειτουργικού ο προγραμματιστής έχει ελευθερία κίνησης μέσα στο σύστημα χωρίς να χρειάζεται να αντιμετωπίσει το hardware. Το λειτουργικό σύστημα της Amiga είναι 256K στην έκδοση 1.3 και 1.2, ενώ στο 2.0 έφτασε το 0.5MB. Το ότι βρίσκεται στη ROM σημαίνει ότι δε χρειάζεται φόρτωμα όπως κάνουν οι χρήστες άλλων υπολογιστών.

STARTUP-SEQUENCE: Είναι ένα αρχειάκι στο οποίο εμείς με ένα επεξεργαστή κειμένου γράφουμε το ένα κάτω από τ' άλλα τα ονόματα των προγραμμάτων που θέλουμε να τρέξουν κατά την εκκίνηση του συστήματος.

DEVICE: Το device είναι ένας όρος που ακούγεται συχνά στην Amiga και αναφέρεται στα μέσα επικοινωνίας της Amiga με άλλες περιφερειακές μονάδες (δίσκους, Ram disks, εικονικές Ram, εκτυ-

πωτές, κ.α). Το DF0:, DF1:, RAM:, PRT: και ότι άλλα παρόμοια ονόματα δείτε όταν κάνετε ASSIGN, είναι τα devices.

RAM: Το RAM: είναι ένα device το οποίο μιμείται τη λειτουργία ενός drive χωρίς να είναι drive αλλά μια περιοχή της μνήμης. Αυτό το drive μπορείς να το κάνεις format, optimization αλλά τα περιεχόμενα του θα χαθούν μετά από ένα reset ή κλείσιμο του υπολογιστή.

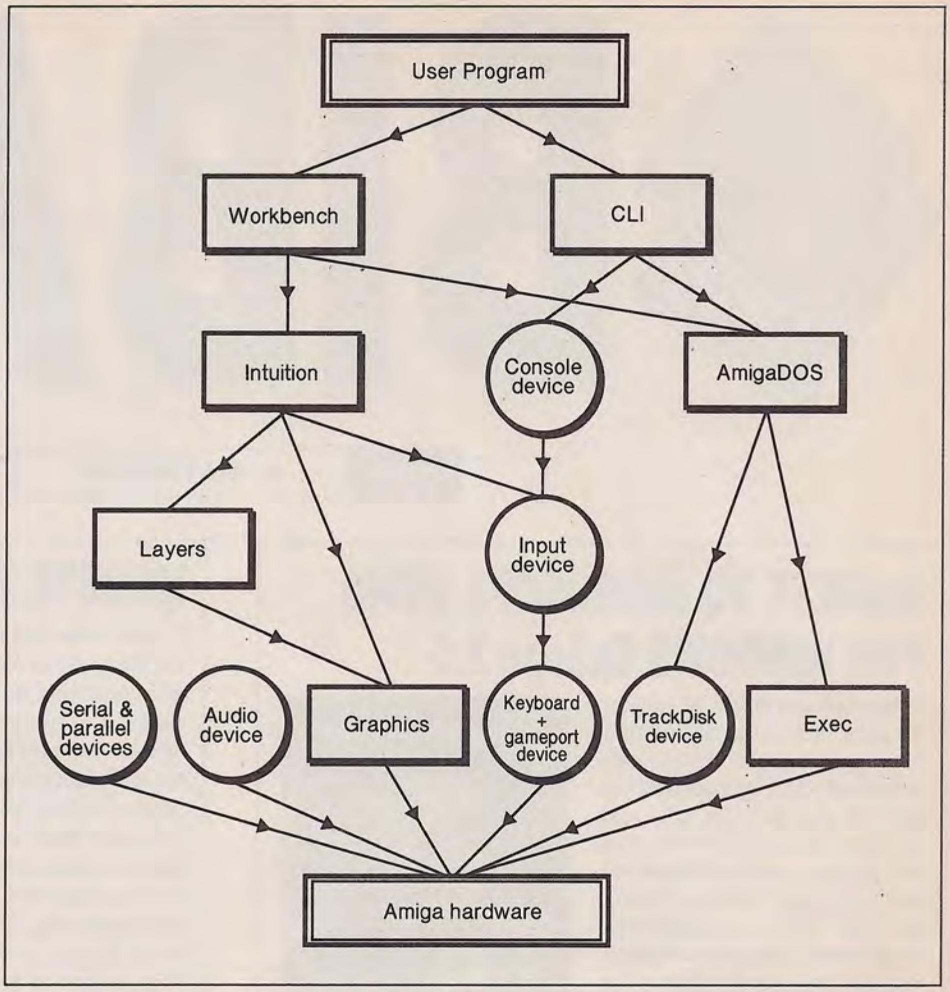
VDO: Σίγουρα όλοι θα το έχετε δει να υπάρχει σε κάποιο πρόγραμμα όπως το Opus. Το VD0: είναι ένα RAM drive το οποίο διαφέρει από το RAM: ως προς το ότι τα περιεχόμενα του επιζούν μετά από ένα reset. Οι προγραμματιστές παιχνιδιών και γενικότερα όποιος ασχολείται με assembly, το χρησιμοποιούν συνεχώς γιατί τα crash που παθαίνει μια Amiga κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης ενός παιχνιδιού είναι περισσότερα από όσα θα τύχουν σε εσάς και στους φίλους σας το υπόλοιπο της ζωής σας. Το VD0: έχει ένα σοβαρό μειονέκτημα. Οταν γράψετε π.χ 200K πάνω του και μετά τα σβήσετε δεν θα ελευθερωθεί η μνήμη που κρατούσαν αυτά τα 200K. Πριν δύο χρόνια κυκλοφόρησε μια παραλαγή του VD0: το RRD: χωρίς bugs.

REQUESTER: Είναι μυνήματα που εμφανίζονται μέσα σε παράθυρα προειδοποιώντας μας άλλοτε, ζητώντας κάποιο αρχείο (file requesters) ή για να επιλέξουμε μεταξύ δύο η περισσοτέρων καταστάσεων (retry-cancel).

ICONS: Τα icons είναι τα ικονίδια που αντιπροσωπεύουν τα αρχεία όταν φορτώνετε Workbench. Θα έχετε προσέξει σίγουρα ότι δεν έχουν όλα τα προγράμματα σε μια δισκέτα icons. Αυτό συμβαίνει γιατί ουσιαστικά τα icons είναι ξεχωριστά αρχεία που έχουν το όνομα του προγράμματος που αντιπροσωπεύουν και την κατάληξη ".info". Στα αρχειάκια αυτά εκτός από την εικόνα του προγράμματος που εμφανίζεται στην οθόνη υπάρχουν ορισμένα flags (write protected κ.α) όπως και πληροφορίες του τύπου πια προγράμματα χρειάζεται να φορτωθούν μαζί με αυτό που επιλέξατε και σε πια θέση στην οθόνη του workbench θα εμφανίζεται.

VALIDATOR: Είναι ένα αρχειάκι εκτελέσιμο το οποίο τρέχει κάθε φορά που βάζουμε μια δισκέτα στο drive. Το αρχειάκι αυτό ενημερώνεται όταν σώνουμε κατι ή κάνουμε κάποια αλλαγή. Πολλές φορές όταν βιαζόμαστε και βγάζουμε τη δισκέτα πριν προλάβει η Amiga να γράψει το Validator αντιμετωπίζουμε το μησιτό μήνυμα "Cannot load Disk Validator" οπότε ψάχνουμε το FixDisk ή το παλιό καλό DiskDoctor.

LIBRARIES: Το directory LIBS σε πολλές δισκέτες (και στη δισκέτα του USER) περιέχει μερικά αρχεία όπως το ARP.library και REQTOOLS.library τα οποία είναι έτοιμες ρουτίνες που διευκολύνουν τη ζωή των προγραμματιστών αλλά και τείνουν να κάνουν όμοια τα προγράμματα μεταξύ τους. Δηλαδή ο προγραμματιστής δεν χρειάζεται να γράψει File Selectors ή προγράματα για Requesters αλλά χρησιμοποιεί τις ρουτίνες που υπάρχουν στις βιβλιοθήκες. Η Amiga επειδή πάντα θα κοιτάζει στο SYS: drive θα πρέπει να είμαστε σίγουροι ότι οι βιβλιοθήκες που θέλει κάποιο πρόγραμμα για να τρέξει θα βρίσκονται εκεί, διαφορετικά θα πρέπει να κάνουμε κάποιο Assign στο libs directory κάποιου άλλου drive.



Η θέση του Exec και του Intuition μέσα στο σύστημα της Amiga.

A-REXX: Η A-REXX είναι γλώσσα προγραμματισμού που είχε αναπτυχθεί στην αρχή για τους συμβατούς (REXX) αλλά δεν χρησιμοποιήται πλέον. Στην Amiga έχει υποστεί πολλές αλλαγές και υποστηρίζεται επίσημα πια από την Commodore με την κυκλοφορία του OS 2. Η μορφή της A-Rexx θυμίζει έντονα BASIC και PASCAL και είναι αρκετά απλή για να τη μάθει κανείς. Είναι Interpreter αλλά παρόλα αυτά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για μεγάλες εφαρμογές. Η δυναμή της κρύβεται στην επικοινωνία των διαφόρων tasks στην Amiga. Τα προγράμματα με τη χρήση A-Rexx είναι ικανά να ανταλλάσουν δεδομένα μεταξύ τους. Φανταστήτε ο επεξεργαστής κειμένου να στέλνει το κείμενο στο πρόγραμμα DTP που τρέχει ταυτόχρονα (multitasking) απευθείας χωρίς προσωρινή αποθήκευση και καθυστερήσεις.

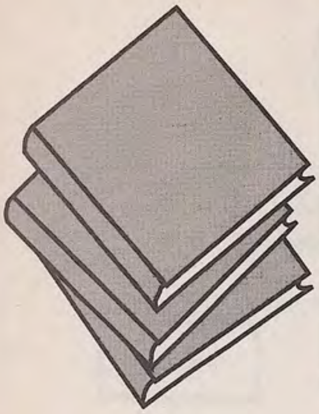
FONTS (ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ): Τα Fonts είναι τα γράμματα που βλέπετε στην οθόνη σας. Η Amiga έχει τη δυνατότητα να αλλάξει τα fonts που θα αποικονίζονται στο Cli και στα προγράμματα που θα τρέχουν πολύ εύκολα και γρήγορα. Με το OS 2 υπάρχει δυνατότητα επιλογής και Vector Fonts AGFA!!!. That means Power!.

EXEC: Το λειτουργικό σύστημα της Amiga δεν είναι μόνο το λεγόμενο Dos που έχουν οι άλλοι υπολογιστές. Από τη στιγμή που έχει δυνατότητα πολυεπεξεργασίας χρειάζεται ένα σύστημα που να χειρίζεται τα διάφορα προγράμματα που θα τρέχουν ταυτοχρονα. Αυτό το σύστημα είναι το Exec.

INTUITION: Το intuition είναι άλλο ένα κομμάτι του λειτουργικού συστήματος που είναι υπεύθυνο για τα παράθυρα και τα περισσότερα από τα γραφικά που βλέπετε στην οθόνη σας.

ΔΕΙΓΜΑΤΟΛΗΨΙΑ (SAMPLING): Είναι η διαδικασία κατά την οποία ένας αναλογικός ήχος (από το περιβάλλον) μετατρέπεται σε ψηφιακά σήματα τα οποία αποθηκεύονται στη μνήμη του υπολογιστή.

SAMPLES (ΔΕΙΓΜΑΤΑ): Τα samples είναι ήχοι που προέρχονται από δειγματοληψία που έχει γίνει σε κάποιο φυσικό όργανο, φωνή, ή οτιδήποτε άλλο μπορείτε να φανταστήτε.



ΒΙΒΛΙΑ

ΤΟΥ **Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ**

ΜΑΘΕΤΕ ΤΟ MICROSOFT WORD FOR WINDOWS Εκδοση 2.0



Η Microsoft έχει βαλθεί να κατακτήσει όλες τις πτυχές του software. Στον τομέα της ηλεκτρονικής σελιδοποίησης έχει παρουσιάσει το Microsoft Publisher, ένα πολύ καλό και απλό πακέτο DTP, που όμως δεν μπορεί να αντιμετωπίσει σαν ίσος προς ίσο το Ventura Publisher της Xerox. Στους επαγγελματικούς επεξεργαστές κειμένου τα πράγματα αλλάζουν, αφού το Word For Windows έχει γίνει μεγάλη επιτυχία και συνδυάζει τη δύναμη του Word Perfect με την εύκολη και κατανοητή λειτουργία που προσφέρουν τα Windows. Το βιβλίο "Μάθετε το Microsoft Word For Windows" απευθύνεται καθαρά στους αρχάριους. Δεν απαιτεί καν γνώσεις χρήσης υπολογιστή. Σημαντικό είναι το γεγονός ότι στο τέλος του βιβλίου υπάρχει ένα κεφάλαιο εκμάθησης των Windows. Εκεί ο άπειρος χρήστης μαθαίνει πώς να χειρίζεται το ποντίκι, τα pop up menu και γενικότερα ότι παράθυρο υπάρχει στην οθόνη. Ετσι κρίνεται κατάλληλο για τον μεταφραστή, συγγραφέα, την γραμματέα που χρειάζεται ένα βιβλίο απλό και κατανοητό. Η ύλη που καλύπτει δεν περιορίζεται στην επεξήγηση των διαφόρων λειτουργιών του Word μέχρι και την έκδοση 2.0, αλλά προχωράει ακόμα περισσότερο σε παραδείγματα και περιπτώσεις σελιδοποίησης που αντιμετωπίζουν οι περισσότεροι από εμάς καθημερινά. Πρέπει να πούμε εδώ ότι το Word δεν είναι ένας απλός επεξεργαστής κειμένου και αυτό ακριβώς θέλει να μας περάσει το βιβλίο, δείχνοντάς μας ότι με λίγη προσπάθεια και γνώση που αποκτάτε κατά τη διάρκεια του διαβάσματος, είναι δυνατόν να αντικαταστήσει το DTP πρόγραμμα που τυχόν χρειάζεστε. Θετικό κρίνεται και το πινακάκι με τα παράθυρα και τις επιλογές του προγράμματος στο πίσω μέρος του βιβλίου, το οποίο βγαίνει και διπλώνεται έτσι ώστε να μπαίνει στο πάνω μέρος ενός πληκτρολόγιου 101 πλήκτρων. Συνιστάται ανεπιφύλακτα σε όποιον θέλει μια ολοκληρωμένη άποψη για το Microsoft Word For Windows και ένα χρήσιμο βοήθημα που σίγουρα θα του λύσει όσες απορίες έχει ή τυχόν προκύψουν.

ΤΙΤΛΟΣ
ΜΑΘΕΤΕ ΤΟ MICROSOFT WORD ΓΙΑ WINDOWS

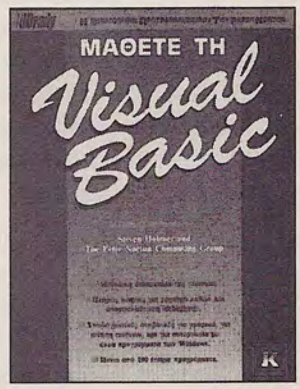
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ
ALAN R. NEIBAUER

ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ

ΣΕΛΙΔΕΣ
436

ΤΙΜΗ
3.500 ΔΡΧ.

ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL BASIC



Η Visual Basic είναι μια προσπάθεια της Microsoft να διευκολύνει τον προγραμματισμό των Windows. Ως τώρα τα Windows ήταν θαύμα οφθαλμών από την πλευρά του χρήστη και εφιάλτης από τν πλευρά του προγραμματιστή. Με την εμφάνιση της Visual Basic τα παράθυρα, τα Gadgets και όλα τα θαυμαστά γραφικά έγιναν παιχνιδάκι. Χάρη στο βιβλίο "Μάθετε την Visual Basic" έκανα τη πρώτη μου εφαρμογή στα Windows μέσα σε δύο ημέρες. Αυτό οφείλεται στην απλότητα και την καταπληκτική περιγραφικότητα που έχει ο συγγραφέας. Να πούμε εδώ ότι το βιβλίο έχει γραφτεί από τον Steven Holyner και την προγραμματιστική ομάδα του Peter Norton. Αυτό από μόνο του λέει πολλά για την ποιότητα και το επίπεδο της ύλης. Η αναφορά στο Object Oriented Programming δεν φοβίζει τον προγραμματιστή αλλά αντίθετα τον προσελκύει. Στην αρχή του βιβλίου περιγράφονται τα στάδια δημιουργίας ενός προγράμματος σε Visual Basic όπως επίσης το ToolBox, η Menu Bar και γενικότερα το περιβάλλον εργασίας της γλώσσας. Για να μπορέσει κάποιος όμως να γίνει κύριος των Windows θα πρέπει να μάθει και τις Standard επιλογές που έχουν τα περισσότερα προγράμματα στα Windows. Το βιβλίο έρχεται να καλύψει εδώ τον εντελώς άπειρο προγραμματιστή και να του δείξει, για παράδειγμα, η επιλογή Exit του προγράμματος σε ποιό menu θα βρίσκεται. Listings υπάρχουν δεκάδες και ξεκινούν από τη δημιουργία μιας απλής αριθμομηχανής και καταλήγουν σε ένα σχεδιαστικό πακέτο. Συνδυάζονται έτσι οι δυνατότητες των Windows με bitmap γραφικά, icons, ποντίκι και κάτι πρωτοφανές για Basic: Dynamic Data Exchange. Η δυναμική ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ προγραμμάτων είναι ένα σημαντικό προτέρημα και η χρήση του έχει σημαδέψει μια νέα εποχή. Τα προγράμματα μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους και να μεταφέρουν δεδομένα είτε αυτά είναι γραφικά είτε αποτελέσματα από ένα SpreadSheet. Τέλος γίνεται αναφορά στο debugging των προγραμμάτων και στις διαδικασίες εύρεσης λαθών κατά τη διάρκεια εκτέλεσης των προγραμμάτων.

ΤΙΤΛΟΣ
ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL BASIC

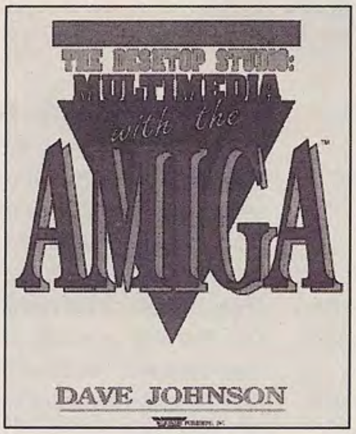
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ
STEVEN HOLZNER & NORTON COMPUTING GROUP

ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ

ΣΕΛΙΔΕΣ
454

ΤΙΜΗ
4.200 ΔΡΧ.

THE DESKTOP STUDIO: MULTIMEDIA WITH THE AMIGA



Η Commodore με την δημιουργία της Amiga έκανε το πρώτο βήμα στο θαυμαστό κόσμο των multimedia.

Το hardware της Amiga είναι ικανό να υποστηρίξει χωρίς μεγάλες δαπάνες και πολύπλοκους μηχανισμούς οτιδήποτε θελήσει ο χρήστης. Αυτό θέλει να αποδείξει το βιβλίο "The Desktop Studio: Multi-media with the Amiga".

Στα πρώτα κεφάλαια περιγράφει την επανάσταση που έφερε στο χώρο η Amiga και τις δυνατότητες της. Τη συσχετίζει με τους άλλους υπολογιστές και αναλύει μειονεκτήματα και πλεονεκτήματα. Στη συνέχεια περιγράφονται ορισμένα περιφερειακά όπως το Video Toaster και το DigiView και δίνεται ένας κατάλογος τιμών επαγγελματικών μηχανημάτων από αυτά που έχουν τα studio και τιμές εναλλακτικών λύσεων.

Το μεγαλύτερο μέρος του βιβλίου, καταλαμβάνεται από παραδείγματα χρήσης του Deluxe Paint και του Amiga Vision. Μιας που μιλάμε για Deluxe Paint να πούμε ότι χρησιμοποιείται κατά κόρον στο εξωτερικό (και στην Ελλάδα) η έκδοση III με δυνατότητα animation. Ο λόγος είναι η εύκολη χρήση του και η χαμηλή τιμή του που το κάνουν μαζί με το Scala και το Amiga Vision το αγαπημένο πρόγραμμα των τηλεοπτικών σταθμών. Τα Fonts, το Animation και η χρήση τους, είναι θέματα στα οποία έχει δοθεί ιδιαίτερη βαρύτητα.

Επίσης υπάρχουν πολλοί πίνακες διάσπαρτοι στο βιβλίο με διάφορα format όπως το IFF, DCTV, HAM, HAM-E, IFF-24 μαζί με τα χαρακτηριστικά τους (αναλύσεις, χρώματα, τιμές περιφερειακών).

Ο συγγραφέας του βιβλίου μιλάει επίσης για επώνυμες broadcast εταιρείες, τον εξοπλισμό τους και λύσεις που έχουν ακολουθήσει για μείωση του κόστους.

Το τελευταίο κεφάλαιο περιέχει την ορολογία που χρησιμοποιήθηκε και που χρειάζεται κάποιος που θα ασχοληθεί με τα multimedia.

Καταλήγοντας, το βιβλίο αυτό απευθύνεται σε όσους δουλεύουν σε κάποιο τηλεοπτικό σταθμό και θέλουν να ενημερωθούν και να αυξήσουν τις γνώσεις τους πάνω στο αντικείμενο αλλά και στον χομπίστα που διψάει για γνώση.

ΤΙΤΛΟΣ
THE DESKTOP STUDIO: MULTIMEDIA WITH THE AMIGA

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ
DAVE JOHNSON

ΔΙΑΘΕΣΗ
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ

ΣΕΛΙΔΕΣ
206

ΤΙΜΗ
5900 ΔΡΧ.

ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES



Φτου ξελεφτερία, είσαστε συντονισμένοι στη συχνότητα του USER και στην εκπομπή "Χορεύοντας με τα bytes" με μουσική υπόκρουση το "Electric dreams", προσδεθείτε, κρατηθείτε, απογειωνόμαστε. Στο μικρόφωνο και στο πληκτρολόγιο, εκφωνεί, πληκτρολογεί και ζωγραφίζει ο Γιάννης Αιδίνης. Κάθε μήνα μέσα απ'αυτή τη σελίδα θα μαθαίνετε, θ'ακούτε (και θα δείτε γιατί λέω θ'ακούτε, σας έχω μια μεγάλη-μεγάλη έκπληξη αλλά περιμένετε να τη διαβάσετε πιο κάτω) και θα διαβάζετε το... εορτολόγιο, (συγνώμη λάθος) για το τι συμβαίνει μέσα, έξω, πλαι και δίπλα από το USER και οχι μόνο. Και ενώ στο δεύτερο CD ακούγεται το "Fantom of the opera", βλέπω απέναντί μου τον "σπάστη" ή "ακέφαλο τέρας" ή "χούφτερμαν" ή κατά κόσμο αρχισυντάκτη του USER κ. Κουσέρα και θυμάμαι όταν έγραφε αυτός και η συντακτική ομάδα του για μένα, τους είχα πει: "Το να προσπαθείτε να τα βάλετε με μένα, είναι σαν να προσπαθείτε να δαγκώσετε κροκόδειλο στο στόμα"!



Τέλος πάντων ας μην χαλάσουμε το κέφι μας με περιέργου συνθέσεως DNA συντάκτες. Οσο για σας, ελάτε πιο κοντά μου, γιατί τώρα θα σας πω για την έκπληξη που σας έλεγα. "Τελείωνε", η φωνή του κ. Εκδότη από το λογιστήριο. "Μάλιστα Σεβασμιώτατε, τελειώνω". Λοιπόν πού είχα μείνει; Μην βιάζεστε και με μπερδεύετε στην έκπληξη. Ωραία, μπορείτε τώρα, ΝΑΙ ΤΩΡΑ, να στείλετε ένα γράμμα προς τον αξιότιμο κ. Αιδίνη Γιάννη, στο σεβαστό USER στην πασίγνωστη διευθυνσή μας: Σπάρτης 75, Χαιδάρι 12461 Αθήνα και για την εκπομπή "Χορεύοντας με τα bytes". Θα γράψετε μία αφιέρωση όμορφη και ωραία, θα γράψετε όμως και το τηλέφωνό σας και μετά... Θ'ανοίγετε το ραδιόφωνό σας κάθε Δευτέρα, Τετάρτη και Παρασκευή 5:30 - 6:30 και θα ακούσετε ζωντανά στον αέρα την αφιέρωσή σας, αλλά πρέπει η βελόνα του ραδιοφώνου να δείχνει, όχι USER, αλλά 92.8 Δίαυλο 10 και γιατί όχι, να τα πούμε "τετ-α τετ" στον αέρα.



Μισό λεπτό ν'αλλάξω κάλτσες, φτου μπερδεύτηκα πάλι, CD ήθελα να πω και να ακούσουμε το "In Trence" και να συνεχίσουμε. Αλλά για να συνεχίσουμε πρέπει να κλείσετε τον υπολογιστή σας και να σταματήσετε να κοιτάτε έξω από τις γρίλιες του παραθύρου. Τώρα ένα παιχνιδάκι για να διασκεδάσουμε και λίγο. Ακούστε λοιπόν. Περιγράψτε ή ζωγραφίστε τον συντάκτη της στήλης Big Trouble, τον κ.Τριανταδυάμπιτο και κερδίστε τα εξής: Ενα εισιτήριο μετ'επιστροφής για την Κηφησιά με το μετρό, την φωτογραφία του Τριανταδυάμπιτου με μαγιώ και σωσίβιο και τέσσερα πολύχρωμα μανταλάκια. Αντε λοιπόν, τα στυλό στα χέρια ύφος Νταλί, χέρι σταθερό και σίγουρο σαν τον Μωχάμετ Αλι.

Και για να σας δώσω ένα tip και trick, σίγουρα σας λέω οτι δεν είναι ο Κροντηράς, γιατί ο Κροντηράς δεν ξέρει γράμματα. Extra δώρο κερδίζει όποιος βρει και τον ακριβή αριθμό γραμμάτων που παίρνει κάθε μήνα η στήλη Big Trouble, σας λέω δε οτι κυμαίνεται μεταξύ 5 και 8 κάθε τρίμηνο! Για αυτό στείλτε μου τα πολυάριθμα γράμματά σας, τα ίδια και διπλάσια απ'αυτά που μου στέλνετε για τον διαγωνισμό και ξαφνικά μπορεί να σας πάρω τηλέφωνο και να ακούσετε την φωνή σας με την αφιέρωσή σας από τους 92.8 στον αέρα. Αλήθεια μπορεί άλλος συντάκτης του USER να το κάνει αυτό; "Μεγάλε και τεράστιε Αιδίνη", "Ευχαριστώ μαμά". Αλλά ασσυνεχίσουμε. Με μουσική υπόκρουση αυτή τη φορά το "Don't cry sister cry" για να πηγαίνει με τη θλίψη και με τα ρούχα μας, που σας αφήνω και με αφήνετε. Μην ξεχνάτε όμως 92.8 Δίαυλος 10 Δευτέρα-Τετάρτη-Παρασκευή 5.30-6.30 θα τα λέμε ζωντανά και όσες αφιερώσεις φτάνουν στο USER για την στήλη "Χορεύοντας με τα bytes" θα μπορείτε να τις λέτε εσείς οι ίδιοι ζωντανά στον αέρα!



Για αυτό λοιπόν να θυμάστε μέχρι την άλλο μήνα που θα είμαστε μαζί, οτι οι μέρες του USER και του ραδιοφώνου δεν τελειώνουν ποτέ κι'έτσι αφήστε τους άλλους "να μετανοιώσουν".



ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΓΙΑ ΤΟΝ AMSTRAD 6128

Αγαπητό USER, είμαι κάτοχος ενός CPC 6128 και σου γράφω για ορισμένες απορίες που έχω, πάνω σε μερικά παιχνίδια και θα ήθελα να μου τις λύσεις. Πρώτα όμως θα ήθελα να σε συγχαρώ για την θερμή υποστήριξη που έχεις δείξει προς τον παραμελημένο από τ'άλλα περιοδικά του ειδους, τον CPC. Επίσης θα ήθελα να ευχηθώ την συνέχιση της προσπάθειας αυτής που έχει σαν αποτέλεσμα να βλέπουμε λιγότερες φορές, στις αγγελίες, την πώληση ενός AMSTRAD. Τέλος πάντων ας περάσω στα ερωτήματα:

α) Τα data disks του Kick Off 2, όπως το return to Europe, κυκλοφορούν ή πρόκειται να κυκλοφορήσουν για τον CPC;

β) Υπάρχει καμιά ελπίδα να κυκλοφορήσουν τα TV Sports Basketball και Tip Off για τον Amstrad;

γ) Το Agony κυκλοφορεί για τον υπολογιστή μου;

δ) Μπορείς να μου φτιάξεις μια λίστα με καλά adventures για τον Amstrad;

Συγγνώμη άμα σας κούρασα
Δημήτρης Βαρβαρήγος

Φίλε Δημήτρη,

α) Σχεδόν ποτέ δεν έχει κυκλοφορήσει κάποιο Data Disk για τον Amstrad και δεν νομίζω ότι το return to Europe θα έχει καμία τέτοια τύχη.

β) Οχι δυστυχώς!

γ) Το τελευταίο παιχνιδι της Psygnosis που είχε κυκλοφορήσει για CPC είναι το Barbarian I (το Shadow of the Beast ήταν μεταφορά της Gremlin) που δεν είχε γνωρίσει ιδιαίτερη επιτυχία στα 8-bit. Το Agony δεν θα εμφανιστεί για CPC.

δ) Τα adventures στον CPC έχουν δύο χαρακτηριστικά: είναι τα περισσότερα text only και παλιά; Pawn, Wishbringer, Mindshadow, Red Moon... Αν θέλεις κάτι διαφορετικό δοκίμασε τα Heavy on the Magic, BAT, Iron Lord, Archam Manor...

ΚΟΝΣΟΛΑ ΚΑΙ ΠΑΣΗΣ ...ΛΕΥΚΑΔΟΣ!

Αγαπητό USER, είμαστε δύο φανατικοί αναγνώστες σου από την Λευκάδα. Σε συγχαίρουμε για την καινούρια, τέλεια, διαμόρφωσή σου. Περιττά τα καλά λόγια γιατί το πόσο καλό περιοδικό είσαι όλοι το ξέρουν. Είμαστε κάτοχοι μιας SEGA MASTER SYSTEM II. Ας περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις μας:

α) Θα μπορούσες να βάζεις τιμές στα παιχνίδια όπως έκανες σε μερικά παλιά τεύχη;

β) Ενδιαφερόμαστε να αγοράσουμε ένα PC. Τι υπολογιστή (όχι μόνο για games) θα πρότεινες σε δύο νέους που τώρα μπαίνουν στο χώρο των computers;

γ) Στο Mega Drive μπαίνει CD-ROM. Στο Master System μπαίνει;

δ) Πολλές συγκρίσεις γίνονται μεταξύ NES και Master System II. Πολλοί

υποστηρίζουν το NES και πολλοί το Master System II. Ποια είναι η δική σου γνώμη;

ε) Τί παιχνίδια μας προτείνεις για το Master System II; (σαν ειδικός που είσαι;)

Ελπίζουμε να μη σε κουράσαμε με το γράμμα (θα χαρούμε να το δούμε δημοσιευμένο)

Φιλικά, Τάσος, Γιάννης
Υ.Γ Ευχόμαστε πάντα επιτυχίες

Αγαπητοί φίλοι,

α) Επειδή οι τιμές διαφέρουν από κατάστημα σε κατάστημα αφήνουμε πλέον την αναζήτηση των τιμών σε σας!

β) Θα πω το κλασικό ρητό που συνοδεύει τα PCs: "Ολα τα PCs είναι ίδια"! Ετσι οποιοσδήποτε συμβατός πιστεύεις οτι ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις σου είναι καλός!

γ) Οχι!

δ) Τα δύο μηχανήματα είναι των 8-bit με τις ίδιες δυνατότητες πάνω-κάτω.

ε) Τα καλύτερα παιχνίδια στο μηχάνημα είναι τα αντίστοιχα που υπάρχουν στο Mega Drive, εκείνα που παίρνουν μεγάλες βαθμολογίες από το USER(!), και τα arcade adventures. Να παρακολουθείτε τα CONSOLE REVIEWS για να ενημερώνεστε!

ΑΓΩΝΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ AMSTRAD

Αγαπητό USER, είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω (δύο μήνες μετά). Το προηγούμενο γράμμα μου δεν το είδα δημοσιευμένο στα 2 επόμενα τεύχη. Νομίζω ότι καταλάβατε το (μικρό) παράπονό μου. Λοιπόν ας έρθω τώρα στις ερωτήσεις μου:

1) Εχω έναν Amstrad 6128 και θα ήθελα να μου αναλύσεις τον τρόπο (αν φυσικά γίνεται) να φέρω πάλι στην μνήμη του υπολογιστή την list ενός προγράμματος που έχει σβυστεί με την εντολή NEW.

2) Σκέφτομαι να ταχυδρομήσω μια δισκέτα προς το περιοδικό σου, για το REVIEW του Αναγνώστη.

Πρέπει να κάνω SAVE"Filename", A για να γίνει ASCII, δηλ: αυτό που ζητάτε;

3) Σύντομα θα πάρω μια Amiga 3000. Θέλω να μου δώσεις τις ανα-

λογίες της οθόνης της Commodore που συνοδεύει την Amiga 3000 και τις κάρτες που διαθέτει. Επίσης, ποιά οθόνη θα μου έλεγες να αγοράσω αν σου έλεγα ότι "ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΑΝ". Μπορώ να δώσω μέχρι και 300000 για μια καλή οθόνη.

4) Πως μπορώ ν'αλλάξω mode χωρίς να καθαρίσει η οθόνη και να σβύσει τα σχέδια που έχουν γίνει στο αρχικό;

5) Πως μπορώ να κάνω ένα χαρακτήρα να κινείται πάνω στην οθόνη χωρίς να σβύνει τα pixels που βρήσκει στο πέρασμά του; Τέλος θα ήθελα να μου στείλεις την λύση του CORRUPTION για Amstrad 6128.

Ο Φίλος σου
Τριανταφυλλίδης Φώτης

Αγαπητέ Φώτη, οι απαντήσεις στα ερωτήματα σου είναι οι εξής:

1) Δεν υπάρχει τέτοιος τρόπος! Απλώς ότι κάνεις NEW απλά το κάνεις "καινούριο"!

2) Σε δισκέτα CPC; Ο τρόπος που λες είναι σωστός αλλά θα προτιμούσαμε σε format PC! Διαφορετικά στείλε το σε χαρτί.

3) Υπάρχουν πολλές καλές μάρκες. Η κορυφή είναι η NEC. Δοκίμασε το μοντέλο 3FG.

4) Δεν μπορείς από Basic, μόνο από κώδικα μηχανής και σχεδόν πάντα θα έχεις παραμόρφωση αν αλλάξεις MODE.

5) Θα απαντήσουμε αναλυτικά μέσα από την στήλη των αθάνατων 8-bit σε κάποιο επόμενο τεύχος. Για το Corruption παραπέμπουμε το θέμα στο Spell Shop.

Αγαπητοί αναγνώστες

Για την καλύτερη εξυπηρέτησή σας, παρακαλούμε τα γράμματά σας να είναι καθαρογραμμένα και διατυπωμένα με σαφήνεια και συντομία. Επίσης, μή ξεχνάτε να γράφετε τα πλήρη στοιχεία σας και ΜΕΣΑ στο γράμμα και ΠΑΝΩ στο φάκελλο). Οσο πιο πολλά στοιχεία μας στέλνετε (όνομα, διεύθυνση, τηλέφωνο, ηλικία, υπολογιστής κτλ), τόσο περισσότερες πιθανότητες υπάρχουν για δημοσίευση.

Ακόμη, όσοι ζητάτε να σας σταλούν απαντήσεις από το Spell Shop, πρέπει απαραίτητα να εσωκλείετε γραμματόσημα για επιστολή εσωτερικού. Επίσης προσπαθήστε να περιορίζετε τις απαιτήσεις σας σε μία ή δύο λύσεις, γιατί δεν είναι δυνατόν να στέλνουμε έξι ή επτά πλήρεις λύσεις παιχνιδιών που ζητάνε ορισμένοι!!

Τέλος, για την ταχύτερη δημοσίευση των αγγελιών σας και την άμεση έναρξη των συνδρομών, πρέπει να θυμάστε να εσωκλείετε το απόκομμα της ταχυδρομικής επιταγής ή -αν εσείς το επιθυμείτε- να βάζετε τα χρήματα στο φάκελλο, γράφοντάς το και πάνω στο κουπόνι.

Παρακαλούμε να μή στέλνετε χρήματα ή γραμματόσημα για να σας στείλουμε απάντηση στο σπίτι, γιατί αυτό είναι αδύνατο λόγω του μεγάλου όγκου γραμμάτων που δεχόμαστε κάθε μήνα.

ΠΟΥΛΗΜΑ ή ΕΠΕΚΤΑΣΗ; ΤΟ ΚΛΑΣΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Αγαπητό USER, είμαι ένας κάτοχος μιας Amiga 500 και βρίσκομαι σε μεγάλο δίλημμα. Τελειώνω φέτος τη Β' Λυκείου και γνωρίζω καλά ότι τουλάχιστο για ένα έτος δε θα έχω το χρόνο να ασχοληθώ ιδιαίτερα με τον υπολογιστή μου. Επίσης βρίσκομαι σε ένα στάδιο που έχω κορεστεί από τα πολλά παιχνίδια και θα 'θελα να στραφώ σε κάτι πιο δημιουργικό. Ομως δεν άργησα να συνειδητοποιήσω ότι πολλά ενδιαφέροντα προγράμματα (Amos, Walt Disney Anim Studio, Sequencers κ.α) απαιτούν επέκταση την οποία δεν διαθέτω. Μέσα στην απόγνωση μου σκέφτηκα να πουλήσω τώρα την Amiga μου και να αγοράσω αργότερα, όταν θα 'χω ξεμπερδέψει με το φόρτο των εξετάσεων ένα πιο εξελιγμένο μηχάνημα (Archimedes, SuperHawk, CDTV, CD-I), που θα έχουν πέσει κι οι τιμές τους. Ομως έμαθα ότι υπάρχει CD-drive και για την A500 κι είναι κι όλας έτοιμο. Νομίζεις ότι θα 'ταν καλύτερο να κρατήσω την A500, την οποία αργότερα να επεκτείνω σε 1MB και προσθέτω CD-drive κι ίσως ένα PC emulator (που είναι ωστόσο αρκετά αλμυρό);

Εμπιστεύομαι την κρίση σου
Φιλικά
Γιώργος Τεκιρδάλης

Αγαπητέ Γιώργο,

μια A500 δεν πουλιέται ποτέ. Θα είναι πάντα καινούρια αν δώσεις τα κατάλληλα χρήματα για επέκταση. Η γνώμη μου είναι από τη στιγμή που θα κινηθείς στον ίδιο χώρο να την κρατησεις και την κατάλληλη στιγμή να την επεκτείνεις ανάλογα με τις ανάγκες σου.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ

Αγαπητό USER από το τεύχος 22 είσαι το καλύτερο περιοδικό για Home Computers. Στο πρόβλημά μου τώρα. Το όνομά μου είναι Ανδρέας. Εχω μια Amiga 500 με 2 drives και 1 MB και έχω και ένα εκτυπωτή Citizen Swift 24 και δε μπορώ να τυπώσω Ελληνικά. Ακουσα για κάποιους drivers που πρέπει να φορτώνω πριν από κάθε πρόγραμμα. Για έγχρωμο βρήκα driver και μου τους πέρασε κάποιος μέσα στο workbench αλλά αυτός πήγε στρατιώτης και όπως καταλαβαίνεις δεν είναι δυνατόν να περιμένω 2 χρόνια για να γυρίσει. Ετσι θέλω να μου πεις πως μπορώ να τους βάλω στο workbench. Με αντιγραφικό ένα-ένα αρχείο δε γίνεται, αντιγράφεται μεν αλλά δεν τους αναγνωρίζει απλώς υπάρχουν μέσα στή δισκέτα. Ούτε είναι δυνατόν να τους δεις κάπου σαν driver. Εχω ακούσει κάτι για startup-sequence και δεν ξέρω τι είναι αυτό. Σε παρακαλώ να με βοηθήσεις στο μεγάλο μου πρόβλημα που με έχει ανησυχήσει πολύ.

Φιλικά
Ανδρέας Παναγιωτόπουλος

Αγαπητέ Ανδρέα, οι drivers για τους εκτυπωτές βρίσκονται μέσα σε ένα subdirectory με όνομα printers στο directory DEVS. θα κάνεις copy τα αρχεία που θέλεις στο DEVS/PRINTERS. Μετά από την αντιγραφή θα πρέπει να φορτώσεις Preferences και να διαλέξεις το driver που θέλεις από εκεί. Πρόσεξε όμως οι drivers που θα περάσεις να μην είναι από κάποιο εξειδικευμένο πρόγραμμα αλλά συμβατοί με το λειτουργικό σύστημα. Οσο για το startup-sequence διάβασε το Amiga Secrets αυτού του τεύχους. Για οποιαδήποτε απορία μή διστάσεις να μας τηλεφωνήσεις.

ΑΠΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΑΛΛΑΓΗ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ

Αγαπητό USER, είναι η πρώτη φορά που σου γράφω ή μάλλον η

πρώτη φορά που σου στέλνω γράμμα. Διότι γράμματα σου έχω γράψει πολλά αλλά δεν στα στέλνω λόγω του οτι δεν έχω χρόνο κλπ. Αυτό το γράμμα όμως έπρεπε να στο στείλω οπωσδήποτε. Αν και είμαι κάτοχος ενός PC-XT θα σε ρωτήσω πράγματα που αφορούν την Amiga και πιο συγκεκριμένα για την Amiga 500+. Εκτός από τα games, μπορείς να ασχοληθείς έστω και λίγο επαγγελματικά μαζί της; Αν ναι, θέλω να μου πεις μερικά παραδειγματα δηλ. που χρησιμοποιείται επαγγελματικά. θέλω να μου συγκρίνεις την Amiga 500+ με τον PC/XT ως προς τα παιχνίδια και ποιο θα ήταν καλύτερο για επαγγελματική χρήση αν λάβεις υπόψη σου ότι το PC μου δεν έχει ούτε έγχρωμη οθόνη, ούτε σκληρό δίσκο, ούτε mouse, ούτε τίποτα και ούτε πρόκειται ποτέ να αγοράσω. Τέλος θέλω να μου πεις την επαγγελματική σου γνώμη. Κάποιος μου πρότεινε να ανταλάξω το PC μου με μια καινούρια Amiga 500 όχι plus. Θέλω να μου πεις ναι ή όχι και γιατί. Ελπίζω να μή σας κούρασα.

Με πολλή φιλία και εκτίμηση
Κωνσταντίνος Δημητρίου

Αγαπητέ Κώστα, η Amiga διαθέτει μια πολύ μεγάλη βιβλιοθήκη προγραμμάτων. Τα παιχνίδια όσο και αν σας φαίνεται περίεργο είναι μόλις το 40% του συνολικού software αυτού του υπολογιστή (public domain+ shareware+ commercial). Μόνο τα public domain που έχουν οι βάσεις στην Ελλάδα (καμία σχέση με του εξωτερικού) ξεπερνάνε τις 150000. Στην Ελλάδα όμως η Amiga έχει περάσει σαν παιχνιδομηχανή και τίποτα δεν μπορεί να αλλάξει αυτήν την κατάσταση. Αν θέλεις να ασχοληθείς με επαγγελματικό software συνέχισε με το PC σου και ΞΕΧΝΑ την Amiga. Στην Γερμανία ένας αντίστοιχος συντάκτης θα έλεγε ακριβώς το αντίθετο. Πάντως πρέπει να ξέρεις ότι πολλά προγράμματα πρώτα κυκλοφόρησαν για Atari, μετά για Amiga και στο τέλος στη μεγαλυτερη αγορά στα PC. Σίγουρα τα PC καθρεπτίζουν την Ελλάδα του σήμερα στον τομέα του επαγγελματικού software.

Οσο αφορά τα παιχνίδια η Amiga είναι καλύτερη στα arcade, shoot em up και γενικότερα ότι χρειάζεται υπολογιστική δύναμη και υστερεί στα adventures, strategic.

ΑΡΧΑΡΙΟΣ ΖΗΤΑ ΒΟΗΘΕΙΑ

Αγαπητό USER,καταρχήν να σου απευθύνω τα συγχαρητήρια μου για το πράγματι νέο LOOK, το οποίο μου προκάλεσε πολλές θετικές εντυπώσεις. Είμαι ένας φανατικός οπαδός σου που σε ακολουθώ από το πρώτο τεύχος πριν από δύο χρόνια. Θα ήθελα να αναφερθώ σε ένα παράπονο που ξαναειπώθηκε: Το USER δεν φτάνει έγκαιρα στην επαρχία με δυσάρεστα πολλές φορές αποτελέσματα (άχρηστες εκπτωτικές κάρτες κλπ). Επειδή σκοπεύω το καλοκαίρι να αγοράσω ένα PC έχω μερικές απορίες που, επειδή είμαι νεοφερμένος στον κόσμο των COMPUTERS ίσως σου φανούν αστείες:

α) Ποιός είναι ο καλύτερος PC (χωρίς να ξεπερνάει τις 180.000);

β) Σε τι χρησιμεύει το HARD DISK (μήπως σε επέκταση μνήμης);

Απαντήσεις δίχως ερωτήσεις

Νίκο Αλεπού:

Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, τέτοια να ακούμε και θα είμαστε στα high μας. Στις απορίες σου τώρα.

1)Αν είναι καινούρια η Amiga σου θα σου πρότεινα το 1084S (έκδοση τέλη 91). Προσοχή! Τα καινούρια 1084 συνεργάζονται μόνο με νέα μοντέλα Amiga. Το γιατί μη το ψάχνεις.

2)Το flickering δεν εξαφανίζεται ούτε με το καλύτερο monitor γιατί πολύ απλά το προκακαλεί η ίδια η Amiga.

3)Εδώ τα χαλάμε. Δεν μπορούμε να πάρουμε τη θέση κανενός μηχανήματος. Φαντάσου έναν κάτοχο STE πως θα αισθάνεται όταν του λες ότι ο υπολογιστής του δεν είναι καλός (που είναι). Ολα τα γράμματα που έρχονται στο περιοδικό αναφέρονται σε συγκρίσεις γύρω από το ποιό μηχάνημα είναι καλύτερο σε γραφικά-ήχο-ταχύτητα. Οι "κόντρες" PC-Amiga-Atari είναι το αγαπημένο θέμα των απανταχού gamers. Νομίζεις ότι μας είναι εύκολο να βγούμε και να πούμε "Γιάννη το PC σου έχει καλύτερο ήχο από τον Atari του φίλου σου ή Κώστα η Amiga είναι το καλυτερο μηχάνημα"; Εχουν γίνει πολλές συζητήσεις στο περιοδικό για τη φύση των απαντήσεων που πρέπει να δίνονται. Ο κάθε συντάκτης πίσω από τον αντικειμενικό χαρακτήρα που πρέπει να δείξει είναι και χρήστης κάποιου υπολογιστή που τον έχει ζήσει, τον έχει μάθει πάνω από πέντε χρόνια. Φυσικό λοιπόν είναι ψάχνοντας και το τελευταίο byte, το τελευταίο κύκλωμά του και μαθαίνοντας καθημερινά τις τελευταίες εξελίξεις στο χώρο βρίσκει συνεχώς νέες δυνατότητες και κρυφές ικανότητες ακόμα και στον πιο παλιό υπολογιστή. Διάβαζα πρόσφατα για έναν χρήστη στο εξωτερικό, ο οποίος μπορούσε και πέρναγε εικόνες από Amiga στο CPC του!

Λέγοντας όλα αυτά θέλω να καταλήξω ότι όλοι οι υπολογιστές έχουν προτερήματα και μειονεκτήματα αλλά μια σύγκριση μεταξύ τους θα είναι αποτυχημένη. Ακόμα και συγκριτικό test μεταξύ Amiga-PC-Atari να κάναμε (που θα ήταν τέλειο από τεχνικής πλευράς) στην ουσία θα είχε αποτύχει.

4)Η κάθε παιχνιδομηχανή έχει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Δεν κρίνεται ένα μηχάνημα μόνο από το καλό του hardware, από τα γραφικά ή τον ήχο αλλά και από το Software που έχει. Με βάση αυτά που σου είπα εσύ ο ίδιος σαν υποψήφιος αγοραστής πρέπει να τα αξιολογήσεις. Μην ξεχνάς και την τιμή!

Νίκο Κολυβά και Νάσο Δήμου:

1)Τα παιχνίδια γράφονται πρώτα σε PC και μετά περνιούνται στους άλλους υπολογιστές. Δεν είναι δυνατόν να φτιάξουν τα γραφικά τόσες φορές όσα θα είναι και τα format που θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι. Χρησιμοποιούνται ειδικοί converters οι οποίοι μετατρέπουν τα γραφικά από τα 256 χρώματα του PC στα 32 της Amiga.

Το ερώτημα σου είναι γιατί 32. Η απάντηση είναι απλή. Το HAM είναι δυσκολότερο στη χρήση του (animation-κίνηση) και ακόμα δυσκολότερα τα 128 ή 144 χρώματα τα οποία δημιουργούνται με πολύπλοκες τεχνικές προγραμματισμού. Η Amiga μπορεί να αποδώσει (σχεδόν) οποιαδήποτε ανάλυση και χρώματα αλλά επειδή αυτά τα κάνει ένας συνεπεξεργαστής (Copper) χρειάζεται πολύ κόπο και αίμα από την πλευρά του προγραμματιστή. Αλλωστε η Sierra χρησιμοποιεί το λειτουργικό σύστημα στα παιχνίδια της αντίθετα με τις περισσότερες άλλες εταιρείες. Το OS δεν αφήνει πολλά περιθώρια για κόλπα ούτε και για περισσότερα από 32 χρώματα. Μια λυση θα ήταν EHB mode για συνολικά 64 χρώματα ή τα δύο επιπλέον bitplanes για 256 που λίγοι ξέρουν την ύπαρξή τους.

2)Η Soundblaster PRO (το τελευταίο μοντέλο) έχει καλύτερα χαρακτηριστικά από την Amiga και υποστηρίζεται από τη Sierra.

3)Custom Chips λέγονται τα chips τα οποία έχει βγάλει μια εταιρεία και τα χρησιμοποιεί μόνο για κάποιο μηχάνημα της χωρίς να είναι δυνατόν αυτά τα chips να δουλέψουν πουθενά αλλού.

Για παράδειγμα ο Fat Agnus με τον Copper και τον Blitter κατασκευάζεται μόνο από την Commodore και όλη η Amiga έχει βασιστεί πάνω σ' αυτό το chip. Για να μπει κάτι τέτοιο σε ένα PC πρέπει να ξανασχεδιαστεί από την αρχή και να ξεχάσετε ότι ξέρατε περί VGA, text, graphics modes και όλα τα συναφή. Τα PC έχουν δικά τους chips τα οποία όπως είναι φυσικό δεν μπορούν να δουλέψουν σε άλλο υπολογιστή (όπως η Amiga ή ο Atari).

4)Οταν είπαμε ότι δε φτάνει τις ηχητικές δυνατότητες της Amiga δεν εννοούσαμε μόνο την head to head αναμέτρηση. Οπως λέει και ο αρχισυντάκτης σ' αυτό το ζήτημα ότι δίνεις παίρνεις. Δίνεις 80000+140000 (σύνολο 220000) για να συγκρίνεις ένα σύστημα 370000 (μαζί με το AT) με ένα μηχάνημα αξίας μόλις 95000. Δεν είναι άδικη η σύγκριση;

5)Η Sierra το πολύ σε ένα χρόνο θα κυκλοφορεί τα προγράμματά της μόνο σε CD. Προς το παρόν κυκλοφορεί ένα King Quest σε CD μόνο για PC. Οσο για το τί να αγοράσεις, ισχύουν τα ίδια, ότι δίνεις παίρνεις.

Γιώργο Καρύδα:

1)Το flickering που έχει η Amiga δεν οφείλεται στο HAM αλλά στο interlace mode. Οταν η ανάλυση ξεπεράσει τις 400 γραμμές κάθετα τότε δημιουργείται flickering. Σε αναλύσεις 320x200 HAM δεν υπάρχει flickering.

2)Μπορείς οποιαδήποτε στιγμή να βγάλεις την ROM που έχει η Amiga σου και να βάλεις τη νέα. Αν θέλεις τις νέες αναλύσεις υποχρεωτικά πρέπει να αλλάξεις ECS.

3)Τελικά οι σκληροί δίσκοι στην Amiga δεν είναι τόσο ακριβοί όσο φαίνονται να είναι. Αν υπολογίσουμε την τιμή ενός SCSI controller και ενός καλού σκληρού δίσκου τότε οι τιμές σε σχέση με τις αντίστοιχες ενός PC είναι ίδιες. Αυτό που ανεβάζει την τιμή είναι ο controller που σε όλους τους υπολογιστές είναι πανάκριβος (αν είναι SCSI). Μη ξεχνάς πως κανένας σκληρός δίσκος στην Amiga δεν είναι "απλά σκληρός δίσκος". Δέχονται επεκτάσεις μνήμης και μερικοί (βλέπε GVP) κάρτες εξομοίωσης άλλων υπολογιστών.

4)Η αποτυχία του θα ήταν σίγουρη. Κάθε υπολογιστής έχει τα δικά του χαρακτηριστικά που τον κάνουν να ξεχωρίζει από τους άλλους. Δεν θέλουμε να αναδείξουμε κανέναν υπολογιστή αλλά και δεν μπορούμε να συγκρίνουμε ανόμοια πράγματα.

Τέλος, όσον αφορά το καυτό θέμα της πειρατείας σου απαντάμε οτιοι παράνομες αντιγραφές προγραμμάτων απαγορεύονται απο τονοποιοδήποτε. Εαν μερικοί ανεύθυνοι αντιγράφουν παράνομα ταπρογράμματα της αγοράς αυτό δεν σημαίνει οτι πρέπει να τους μιμηθούμε. Φαντάσου οτι έχεις σπαταλήσει έναν αρκετά σεβαστό χρόνο για να δημιουργήσεις ένα πρόγραμμα και το κυκλοφορείς στην αγορά. Πως θα σου φαινόταν να το αντιγράφανε χιλιάδες άνθρωποι χωρίς εσύ να πάρεις τίποτα για το κόπο σου. Δεν γνωρίζουμε αν τα μαγαζιά της Στουρνάρα κάνουν παράνομες αντιγραφές ούτε έχουμε αποδείξεις για αυτό. Το σωστό σ' αυτές τις περιπτώσεις, αν έχουμε κάποιες αποδείξεις και όχι απλά υπόνοιες, είναι να φανερώσουμε τους υπευθύνους ώστε επιτέλους να σταματήσει το θέμα της πειρατείας. Μην βλέπεις λοιπόν τι κάνουν οι άλλοι, κάνε αυτό που είναι σωστό: στη συγκεκριμένη περίπτωση μην ΠΕΙΡΑΤΕΥΕΙΣ τον κόπο των άλλων.

Ευάγγελο Μπελή:

α) Οπωσδήποτε η κίνηση που σκοπεύεις να κάνεις για την αγορά ενός υπολογιστή 286 είναι σωστή. Αυτό που σου προτείνουμε είναι να κοιτάξεις ακόμα μακρύτερα, για την αγορά ενός συστήματος 386 ή 386SX αφενός γιατί ακόμα και μηχανήματα με 286 θεωρούνται μικρά σχετικά και αφετέρου για να μην χρειαστείς σε έναν χρόνονα κάνεις αναβάθμιση του υπολογιστή σου.

β) Η AD LIB κοστίζει γύρω στις 30.000 δρχ.

Λέανδρο Νικολαΐδη:

α) VERSION στα ελληνικά σημαίνει έκδοση και δηλώνει την"νεότητα" του κάθε προγράμματος. WINDOWS είναι το δημοφιλέςπρόγραμμα της MICROSOFT. Με τον όρο hardware εννοούμεοποιεσδήποτε ηλεκτρονικές και μηχανικές διατάξεις ενόςσυστήματος ενώ ο όρος software περιλαμβάνει γενικά ταπρογράμματα (κάρτες γραφικών, ήχου κτλ συγκαταλέγονται στο hardware, ενώ παιχνίδια, σχεδιαστικά προγράμματα κτλ στοsoftware). Text adventures είναι τα παιχνίδια στα οποία γράφουμεοτιδήποτε θέλουμε να κάνουμε (να κινηθούμε, να κοιτάξουμε) χωρίςνα έχουμε κάποια εικόνα.

β) Δεν καταλαβαίνω τι εννοείς οταν λες οτι δεν μπορείς να τρέξεις boot προγράμματα. Αν εννοείς τα κλειδωμένα παιχνίδια (πχ pirates) το μόνο που κάνεις είναι να βάζεις τη δισκέτα του παιχνιδιού στο A> drive (στο drive που έκανες boot πριν τοποθετήσεις το σκληρό σου δίσκο) και να ξεκινήσεις τον υπολογιστή σου.

γ) Για τα tip που ζητάς θα πρέπει να γράψεις στη στήλη "TIPS + TRICKS".

δ) Δυστυχώς δεν μπορούμε να σου στείλουμε τίποτα διότι πρέπει να έχεις πρωτότυπο το παιχνίδι, αν το έχεις και έχασες το manual απευθύνσου στο μαγαζί που το αγόρασες.

ε) Σε παραπέμπω στη στήλη SPELL SHOP που είναι ειδικά για adventures.

στ) Τα περισσότερα παιχνίδια της SIERRA υποστηρίζουν EGA καθώς και τα παιχνίδια της LUCAS FILM.

ζ) Μια VGA μπορεί να κοστίζει από 20.000 μέχρι και 50.000 εξαρτάται από την δυνατότητα απεικόνισης που έχει, τα χρώματα κλπ.

η) Πάντως όχι με κάποιο πρόγραμμα. Μια αλλαγή στην motherboard ή ένας καινούργιος υπολογιστής είναι η μόνη λύση.

γ) Σε κάρτα VGA μπορούμε να τρέξουμε παιχνίδι για CGA ή HERCULES;

δ) Για τα ADVENTURES της εποχής μας ποιό σύστημα είναι καλύτερο;(8088,286,386);(Ελπίζω οχι το τρίτο).

ε) Σε ένα PC με RAM 640 KB μπορεί να παιχθεί ένα δυνατό ADVENTURE (πχ RISE OF THE DRAGON);

Αυτά τα λίγα (!!!) από μένα. Ελπίζω να μην κούρασα (μπα!).

Συνέχισε την καλή προσπάθεια. YOU ARE SIMPLY THE BEST.

Γιώργος Τσάκαλος
Μοναστηράκι Βόνιτσας

Αγαπητέ Γιώργο, καλώς ήρθες στον κόσμο των υπολογιστών.

Οποιεσδήποτε απορίες και συστάσεις είναι ευπρόσδεκτες στο περιοδικό και δεν μας φαίνονται αστείες. Ας περάσουμε τώρα στις απαντήσεις σου:

α) Η τιμή ενός PC εξαρτάται από πολλά πράγματα. Ανάλογα με τον εξοπλισμό που διαθέτει το σύστημα μπορεί να βρείς ένα PC με 8088 και να κοστίζει πάνω από 160.000 ή έναν 286 που να κοστίζει τα ίδια λεφτά αλλά να έχει κατώτερο εξοπλισμό.

Αντιλαμβάνεσαι λοιπόν οτι δεν μπορούμε να σου συστήσουμε κάποια συγκεκριμένη μάρκα.

β) Το HARD DISK (σκληρός δίσκος) δεν είναι επέκταση μνήμης. Ο σκληρός δίσκος (απαραίτητο εργαλείο για ένα σύστημα) είναι μονάδα καταχώρησης σαν την δισκέτα μόνο που η χωρητικοτητά του είναι τρομερά μεγάλη (40 MB, 80MB) και παράλληλα είναι πολύ γρήγορη σε μεταφορά δεδομένων.

γ) Η κάρτα VGA μπορεί και εξομοιώνει και την EGA και την CGA και την HERCULES.

δ) Θα σε απογοητεύσουμε διότι ένα σύστημα 386 είναι το κατάλληλο. Αν ακόμα τα adventures υποστηρίζουν συστήματα 286 αυτό μην πιστεύεις οτι θα ισχύει για πολύ χρόνο ακόμα.

ε) Τα δυνατά adventures συνήθως απαιτούν 1MB RAM για να τρέξουν (ακόμα και 2MB) και το ίδιο ισχυεί και για τα περισσότερα προγράμματα που κυκλοφορούν στην αγορά.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ



Αν για οποιοδήποτε λόγο θέλετε να επικοινωνήσετε με το περιοδικό, το προσωπικό μας είναι πάντα έτοιμο και πρόθυμο να σας βοηθήσει -στο μέτρο του δυνατού φυσικά.

Διαβάστε προσεκτικά το παρακάτω ωράριο και προσπαθήστε να επικοινωνείτε μέσα στα όρια αυτά. Ετσι και εσείς θα εξυπηρετηθείτε καλύτερα και εμείς θα κάνουμε πιο εύκολα τη δουλειά μας!

Για adventures: Μ. Νταμουλάκης, Δευτέρα και Τετάρτη 11-3
Για tips: Ν. Κροντηράς, Δευτέρα-Τετάρτη-Παρασκευή 12-4
Για τη δισκέτα: Β. Σάμιος - Α. Μαυρέλος, Καθημερινά 10-2
Για οτιδήποτε άλλο: Καθημερινά 11-4

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Amiga, IBM, Amstrad 6128, 464 όλα τα προγράμματα για Amiga, πάνω από 3000 software 300 δρχ. μόνο και συνδρομές 200 δρχ. Πάνω από 120 δισκέτες το μήνα έρχονται και όλα από Αγγλία. Ακόμα στα δέκα παιχνίδια δώρο δύο, αλλά δεν σταματάμε μόνο εδώ.
Υπάρχουν κα ιεφαρμογές πάσης φύσεως, σχεδιαστικά, μουσικά, utilities, demos, Dbase αρχεία και οτιδήποτε άλλο υπάρχει και όλα αυτά για Amiga, IBM. Υπάρχουν πλήθος καινούργιων προγραμμάτων ενημέρωση, κάθε εβδομάδακαι πάσης φύσεως εφαρμογές και εμπορικά. Για τιμές τηλεφωνήστε. Για Amstrad 6128 υπάρχουν πάνω από 2000 προγράμματα και όλα τα καινούργια αλλά υπάρχουν και πλήθος εφαρμογών και ακόμα και το discology 7.3. Ακόμα αγοράζονται και πωλούνται δισκέτες 3 & 3.5 ιντσών, ακόμα σε εμάς θα βρείτε joystick, δισκετοθήκες, καθαριστικά σε τιμές αποθήκη. Στέλνουμε με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα.
Για 464 κασέτα ακόμα υπάρχουν 400 τίτλοι από παλιά κλασικά παιχνίδια και λίγα καινούρια, εγγυημένη εγγραφή. Τηλ 9933080.

Υπερευκαιρία!!! Amstrad 6128 + παιχνίδια + joystick μόνο 45.000 δρχ. Πληρ. Γιάννης 2310672

Πωλείται Amstrad 6128 plus, 4 μηνών, εγγύηση, 70 games, 3 joystick, manuals, μόνο 95.000 τηλ. 4312322, Αντιγόνη ώρες απογευματινές

Optibase ή multi-user BBS της Πάτρας, τηλεδιάσκεψη, μικρές αγγελίες, sig's, online multi-user games, βιβλιοθήκες με χιλιάδες προγράμματα για IBM, Atari, Amiga, Commodore, Machintosh. Επικοινωνία μέχρι 2400 (N81). Τηλέφωνα data 331611, voice 326165 (απόγευμα)

ΑΓΟΡΑΖΩ ΤΗΝ ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ ΤΟΥ ΦΕΤΙΝΟΥ ΤΕΛΙΚΟΥ ΕΥΡΩΠΑΙΚΟΥ ΚΥΠΕΛΛΟΥ ΜΕΤΑΞΥ ΡΕΑΛ ΚΑΙ ΠΑΟΚ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ 6536423

Προσοχή πωλείται Atari 1040 STE με έγχρωμο monitor SC1224 + original games + κόπιες δισκέτες (110) + joystick + καλώδιο σύνδεσης με στερεοφωνικό τηλ 3637651 (17:00-21:00) εκτός Σαββατοκύριακου τιμή:170000

Super ευκαιρία Amiga 500 v1.3 + monitor 1084 + 1mb + modem 1200 + Action Replay ii + 10 original games τιμή 189000 call now! 9925863 - Κώστας.

Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε στην Amiga σας. Πλήρες εξειδικευμένο service για A500/A2000/A3000 και monitor. Παράδοσις αυθημερόν. Μετατροπή Amiga500/2000 σε plus. 2475030 Στέφανος.

Archimedes A3000, έγχρωμο στερεοφωνικό μόνιτορ, βιβλία, πολλά προγράμματα, εγγύηση! τιμή συζητήσιμη. Τηλεφωνο 8816010, 3629055, 0233-23037.

Πωλέιται sega master system, 4 παιχνίδια, 2 χειριστήρια, σχεδόν καινούργιο μόνο 40.000 τηλ 9815674 Αντώνης.

Amiga 500 plus αμεταχείριστη (εγγύηση) + color monitor 1084s + sampler + δισκέτες + joystick 190000 (συζητήσιμη) λόγω ανάγκης 5908535 Κώστας.

ΞΕΠΟΥΛΗΜΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ AT286/16MHZ 106.000, 386SX/25 169.000, 386DX/40 229.000, AMIGA, ATARI, ΟΘΟΝΕΣ, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ MICROSTAR COMPUTERS ΤΗΛ 5989701

SERVICE ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ, ΟΘΟΝΩΝ, ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ PC ΣΕ AT DRIVES, ΜΝΗΜΕΣ, ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΤΙΜΕΣ MICROSYSEM COMPUTERS ΤΗΛ 5989701

Amiga 500, αχρησιμοποίητη + παιχνίδια + εφαρμογές 88000!!! Επίσης έγχρωμο monitor 1084 μόνο 55.000 και μνήμη 0.5 Megabyte 12.000!!! Σπύρος: 6394946

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε, να ανταλάξετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνήστε τώρα στο 6380435.

ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΑΥΤΟ, ΤΟ USER ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΙ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΑΓΓΕΛΙΑ ΧΩΡΙΣ ΚΑΝΕΝΑ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΗΣ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΗΛΕΦΩΝΟ..
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:..

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500 ΔΡΧ
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δε στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΠΟΛΗ:..............................**ΟΔΟΣ:**..............................**ΑΡΙΘ.:**..........**Τ.Κ.** ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..............................**ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ:** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ' όσον υπάρχει stock.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΚ: .... **ΠΟΛΗ:** .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**..............................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: .... **ΥΠΟΓΡΑΦΗ:**

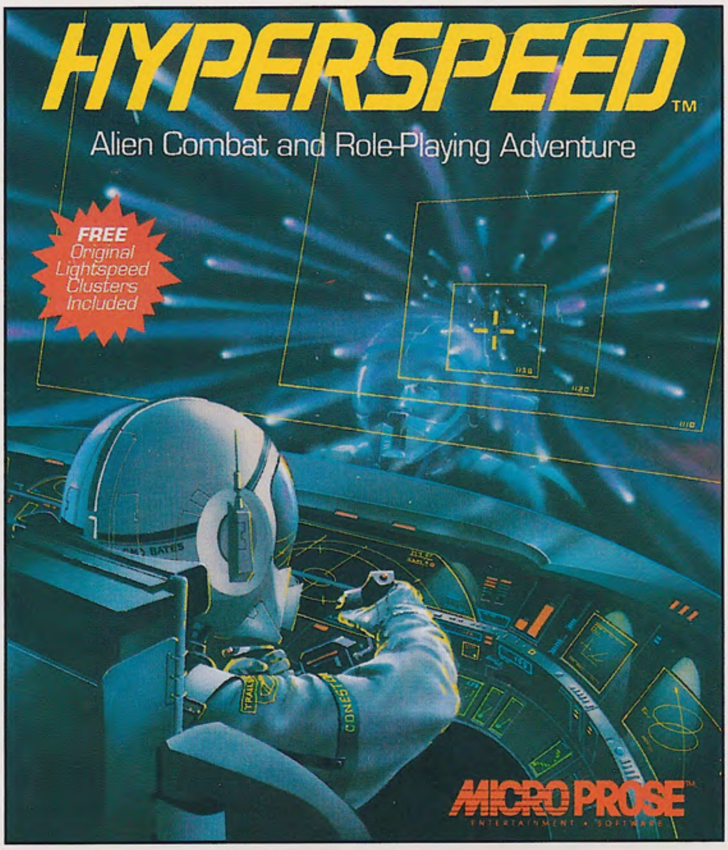
ΤΙΤΛΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT	ΑΞΙΑ
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΠΕΡΙΘΩΡΙΟ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ 15 ΗΜΕΡΕΣ

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ ☐

- **ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ**
- **ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ**
- **ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ**
- **ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟΚ**

Σε ανακρίνει ένας πλούσιος, χαμογελαστός, βαριά οπλισμένος εξωγήινος, που μιλάει τη γλώσσα των Cicisbean...



Η απάντηση είναι διπλωματία, εμπόριο ή πόλεμος;

Οποιες επιλογές κι αν κάνεις, κάνε τις γρήγορα. Κινείσαι με Υπερταχύτητα και μια δεύτερη σκέψη μπορεί να είναι μοιραία.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

DELTA